PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

NÚMERO XIV

BLACK ISLE



Este número es un milagro. Hace unos días lo cancelé y pasé al siguiente pero ante este hecho varias personas, entre ellas Javier Alemán (quien escribe en este mismo número), pidieron lo contrario y gracias a esos mensajes lanzados en una red el número se hizo posible.

Este tomo me hace especial ilusión. "Baldur´s Gate II" es mi juego favorito. Existen otros, muchos, y muy cerca de "Baldur´s Gate II", como "Crusader Kings II", pero el juego de Bioware tiene un lugar especial por el lugar y el momento en el que lo jugué. Y este juego, como este número, no hubiera sido posible

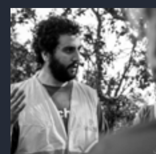
PRESENTACIÓN

sin la ayuda de otros, en mi caso los dos colaboradores citados en el siguiente pliego, en el caso de Bioware gracias a Black Isle.

Pero no solo dio este fruto, Black Isle fue un árbol fecundo y próspero, una cornucopia de grandiosos juegos de rol como "Icewind Dale" o "Planescape Torment", su gran legado al mundo digital. Y como tal, gracias a su peso cultural, se merecía un número de Presura.

Por supuesto hubiera querido que fuera un número mucho más ancho, pero en las circunstancias en las que se ha realizado y con el peso del trabajo y estudios que acumulo es todo un milagro que se haya hecho realidad. Por esto mismo disfrutadlo y leedlo tranquilamente y si os ha gustado, por favor, difundilo, Presura es todavía un proyecto muy frágil que necesita toda la ayuda de todos los que estén interesados por él porque al ser abierto y libre su participación depende exclusivamente de vosotros.

Por ahora no me puedo quejar de la acogida y tan solo me resta daros las gracias. Muchas gracias y bienvenidos.



ALBERTO VENEGAS RAMOS.

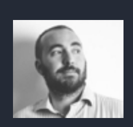
Profesor de Historia. Investigador y doctorando en identidades colectivas altomedievales en el sur Mediterráneo. Estudiante de Antropología Social y Cultural por la U.N.E.D. Miembro del Comité de Redacción de Extremadura. Revista de Historia y Press Button. Fundador, director y editor de la revista Presura e Historia de Extremadura. Divulgador de temas relacionados con Historia, Antropología y Videojuegos en diferentes plataformas.

correodealbertovenegas@gmail.com
@albertoxvenegas

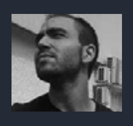
PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

COLABORADORES.



Javier Alemán Es psicólogo de orientación clínica, pero dirige los RRHH de una empresa de fundraising. Co-administra la web de videojuegos independientes Nivel Oculto, y también ha colaborado con la publicación digital Game Report. También está escribiendo parte del texto del juego de rol "Dioses Extraños", de la minieditorial Pronoia Works.



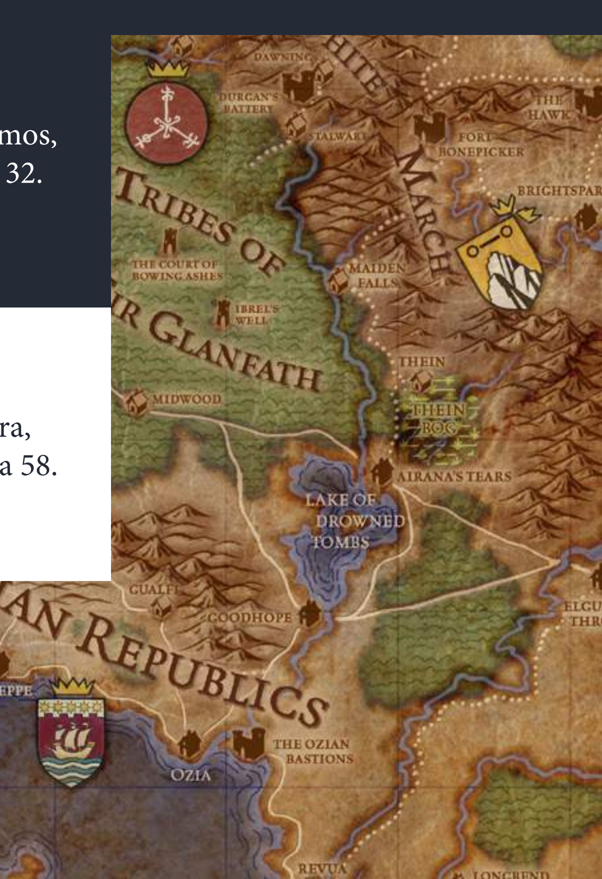
Xavi Martínez es filólogo inglés y miembro fundador de la comunidad online Gaymer.es. Actualmente es profesor de lengua inglesa y trastea con Twine, herramienta con la que ya ha escrito su primera obra breve. Jugador nacido bajo la estrella rolera y que ha hecho del género su mayor afición.

Diseño de portada, revista y maquetación: Alberto Venegas Ramos.

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

CONTENIDOS

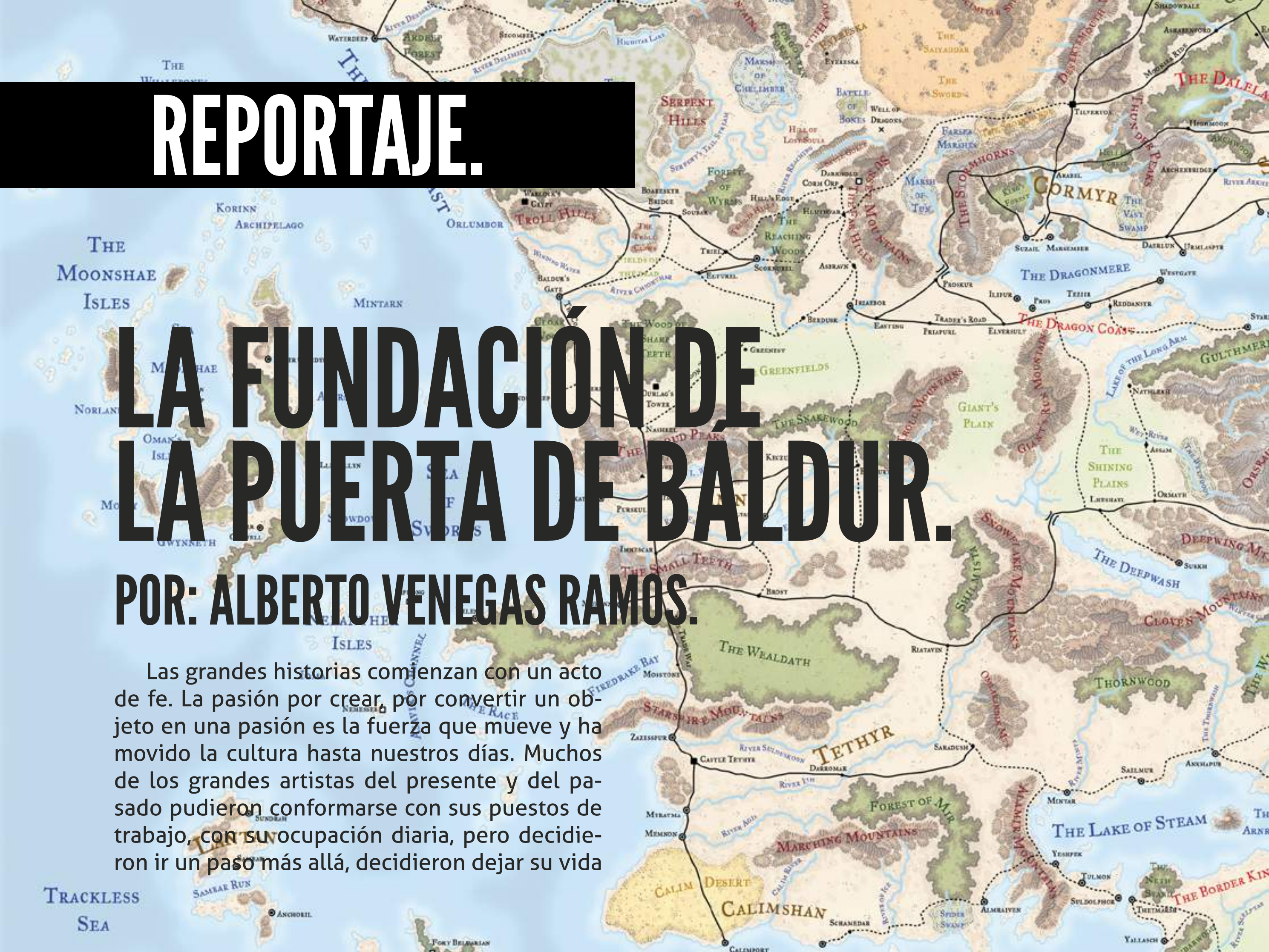


DAWNING
DURGAN'S BATTERY
STALWART
FORT BONEPICKER
THE HAWK
TRIBES OF
R GLANFATH
MARCH
THE COURT OF BOWING ASHES
MAIDEN FALLS
IBREL'S WELL
THEIN
MIDWOOD
THEIN BOG
AIRANA'S TEARS
LAKE OF DROWNED TOMBS
GUALFI
GOODHOPE
SELONA
ANCENZE
GRACE OF CIAMENA
BARDA
BIACEPPE
REPUBLICS
THE OZIAN BASTIONS
OZIA
ANCENZE FORTRESS
PALMINIA
REVUA



San Jorge y el Dragón, de Paolo Uccello (1456)


BLACK ISLE
NÚMERO XIV



REPORTAJE.

LA FUNDACIÓN DE LA PUERTA DE BÁLDUR.

POR: ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Las grandes historias comienzan con un acto de fe. La pasión por crear, por convertir un objeto en una pasión es la fuerza que mueve y ha movido la cultura hasta nuestros días. Muchos de los grandes artistas del presente y del pasado pudieron conformarse con sus puestos de trabajo, con su ocupación diaria, pero decidieron ir un paso más allá, decidieron dejar su vida



Sea of Fallen Stars
Pirate Isles
Isle of Prespur
Dragon Isle
The Dragon Reach
The Easting Reach
The Vast
Earthfast Mountains
Gray Forest
Dragon Falls
Tantras
Ravens Bluff
Calaunt
Scardale
Harrowdale
Ordulin
Yhaunn
Selgaunt
Procampur
Tsurlagol
Lyrabar
Hlammach
Sarshel
Dilpur
Nyth
Telflamm
Thesk
Phsant
Thesk Mountains
The Golden Way
Tammar
Thay
Thay Mount
Lake Thaylambar
Eltabbar
Delhumide
Nethentir
Nethjet
Amruthar
Tyraturos
Pyarados
The Eastern Way
Bezantur
The Priador
Lake of Mists
Almorel
The Clauflow
Spiderhaunt Peaks
Cape Dragonfang
Dragonjaw Mountains
Furthinghome
Emmech
Velprintalar
Aglarond
Yuirwood
Altumbel
Spandeliyon
Delthuntle
Laothkund
Escalant
The Witchwall
Umber Marsh
Glarandar
Mountains of Copper
The Great Wild Wood
Murghôm
Ganathwood
Brightstar Lake
Phannaskull
Khalab
Zindalankh
Murghir
The Rauthenflow
Sultim
Rauthil
The Alaor
Mount Thulbane
Threskel
Wavecrest
Ilighon
Sapra
Ixinos
Reth
Airspur
Cimbar
Akanapeaks
Soonenar
Bay of Chessenta
Mordulkin
The Adder Swamp
Luthcheq
Chessenta
Akanax
The Akanamere
Riders to the Sky
Methmere
Messemprar
Shussel
Alamber Sea
Unther
Methwood
Unthalass
Nelderill
Gheldaneth
Mulhorand
Skuld
River of Shadows
River of Spears
River of Swords
Mishtan
City of the Dead
Dragonsword Mountains
The Road to the Dawn
Maerlar
Plains of Purple Dust
The Giant's Belt
Raurin the Dust Desert
Turmish
Morningstar Hollows
Ironfang Deep
Alaghôn
Nonthal
Gildenglade
Orvaskyte Mountains
Xorhun
Hlath
The Vilhon Reach
Emerald Way
Hlondeth
Samra
Iljak
Shamph
Chondath
Mussum
Abranar
Nimpeth
Mimph
Fort Abran
Sespech
Ormpetarr
River Arran
Elbulder
The Golden Plains
The Golden Road
The Nagaflow
The Nagawater
Kagarr
The Maerchwatch
River Adder
Winding River
The Chondalwood
The Old Road
Adder Peaks
The Smoking Mountains
Black Ash Plain
The Road of Dust
The Green Lands
River Angol
River Alamber
Ankhwood
Dalelost
Yhep
Inkarlith
Firestear Mountains
Torsh
Hardcastle
Uthangol Mountains
Council Hills
Sharawood
Veldorn
Adhlbar Forest
Durpar
The Lowtongue
The Golden Water
Assur
Varlan
Ormpé
Curna Mountains
River Gundan
Estagund
Chavyondat
Var the Golden
Thuldar
Toadsquat Mountains
The Eastern Shaar
Riftwood
The Landrise
Khôltar
Shaarmid
Lhesper
The Shaar
River Shaar
Shaarwood
The Duskwood
Qurth Forest
Derlusk
Azulduth (The Lake of Salt)

RAY MUZIKA Y GREG ZESCHUCK, FUNDADORES DE BIOWARE, ESTUDIARON Y PRACTICARON LA MEDICINA.

atrás y apostar por ellos mismos y su arte, y con esta decisión, con este acto de fe y de valor legaron al mundo su obra.

Ray Muzyka y Greg Zeschuk, fundadores de la mítica desarrolladora Bioware, no dedicaron su vida y su trayectoria de formación a la creación y el desarrollo de videojuegos, sino que se dedicaron en primera instancia a la medicina. Ambos se conocieron en la escuela de medicina de la Universidad de Alberta (Fuente: Alberta Inventors and Inventions), ambos compartían su pasión por los videojuegos, concretamente por los títulos de una de las eras doradas de los juegos de rol, finales de los ochenta y primeros noventa, y ambos terminaron estrechando sus lazos y dando forma a su visión.

"Greg (Zeschuck) and I(Ray Muzika) were having lunch last century. We had been fans of videogames for 20 years for that point, all through medical school we'd been talking about them. So we said why don't we form a studio. And that was pretty much it. Medicine became more of a hobby." (Fuente: Rock Paper Shotgun).

AMBOS AMABAN LOS VIDEOJUEGOS DE ROL DE FINALES DE LOS 80 Y COMIENZOS DE LOS 90.

Este interés por los videojuegos pasó por diferentes fases. Como todos aquellos que conocen o encuentran a otras personas enardecidas por la misma pasión, la conversación dio lugar, poco a poco, al proyecto y de este pasaron a la creación. Pronto comenzarían a dedicar sus fines de semana y los días libres al desarrollo de videojuegos, primero creando simuladores médicos y poco más tarde sus primeros juegos.

"In 1992, Zeschuk graduated from the University of Alberta with a medical degree. He spent the next two years training, one in the U.S. and one in Cana-


BIOWARE FUE FRUTO DE UNA
VALIENTE DECISIÓN VITAL.

BIOWARE

FUE EL FRUTO DE 100.000$ Y TRES HOMBRES.

da. Then in 1994, qualified to practice family medicine, Zeschuk began working weekends in small towns around Canada picking up overnight shifts as a doctor. At the same time he and Muzyka began working on a piece of medical simulator software called the Gastroenterology Patient Simulator. That piece of software helped Zeschuk and Muzyka, who is also a doctor, realize that they were "really passionate about gaming." As the two struggled to get Bioware off the ground, Zeschuk continued to work as a doctor on weekends, earning enough money with a couple days work to help him make ends meet for the month." (Fuente: Polygon)

Aunque el éxito conseguido con sus primeras creaciones era ya un hecho constatable Ray y Greg no se decidían aún dar el paso que les llevaría a la fama. Siguieron manteniendo el oficio y trabajando como médicos, aunque algo estaba ya claro, querían dedicarse a la creación de videojuegos. Su pasión les llevaría a conocer al tercer protagonista de esta temprana his-

toria, Augustine Yip (Fuente: IGN). Una vez unidos, nuestros doctores decidieron dar el paso, el acto de fe que encabeza este texto y juntado todos sus capitales, que ascendían a 100.000$ decidieron fundar Bioware. Sin embargo aún no confiaban en la solidez de su proyecto y todos ellos siguieron conservando su puestos de trabajo, tardarían años en dejar de practicar la medicina.

En el selecto grupo de los médicos comenzaron a entrar en el proyecto otros protagonistas, como los hermanos Oster, que acabarían abandonando Bioware tras el desarrollo de su primer proyecto, aunque algunos acabarían regresando, y formando otro estudio, Overhaul Games, los encargados de las Enhacend Editions de los primeros juegos de rol de Bioware.

"The team at Overhaul Games is made up of old Bioware staff. Their leader Trent Oster co-founded Bioware along with his brother Brent Oster, Marcel Zeschuk and the doctors Greg Zeschuk, Ray Muzyka and Augustine Yip. Marcel Zeschuk fell away because of

DURANTE LOS PRIMEROS MESES DE BIOWARE RAY Y GREG SIGUIERON PRACTICANDO LA MEDICINA PROFESIONALMENTE.



“SHATTERED STEAL” FUE SU PRIMER JUEGO.

farming duties, and there was a fallout and eventually a split between the Osters and the doctors.” (Fuente: Eurogamer)

Con este pequeño elenco y en el tiempo libre que sus trabajos les permitía comenzaron a desarrollar su primer proyecto, “Shattered Steal” (Bioware, 1996), un simulador de máquinas de guerra muy similar a la conocida saga MechWarrior. Con una demostración de su juego bajo el brazo intentaron llamar la atención de diez grandes distribuidoras de la época y de estas, siete, respondieron con una oferta de distribución a la llamada de atención, sin embargo quiso la suerte o la casuística histórica que fuera Interplay la que más alto pujara y consiguiera fichar al joven equipo de Bioware, formando una relación que habría de crear un impacto duradero en el mundo del videojuego.

Ray. “We ended up sending out our first game Shattered Steel to ten publishers. Of those publishers, only one is still in business- EA. (Fuente: Rock Paper Shotgun).

TRAS ESTE PRIMER Y HUMILDE ÉXITO LLAMARON LA ATENCIÓN DE GRANDES EMPRESAS COMO INTERPLAY.

Por caprichos del destino, está única editora que aún sigue en pie acabaría pujando por la propiedad de Bioware, pero esa es otra historia y deberá ser contada en otro tiempo. "Shattered Steal" fue bien recibido, tanto por la crítica como por el público (Fuente: MobyGames) aunque no fue el gran éxito del estudio. De hecho, aunque planearon una secuela, nunca se llevó a cabo, es más, la escisión del estudio por los hermanos Oster se debió precisamente a esto, al interés de los hermanos por desarrollar la secuela frente al deseo explícito de los doctores por crear un juego de rol (Fuente: Eurogamer).

El abrazo de Interplay era el indicado para la creación, en su seno, de un videojuego de rol, al poseer la licencia de la popular franquicia Dragones y Mazmorras. Las ventas del videojuego de Blizzard, "Diablo" (Blizzard, 1996), auguraban un nuevo despertar de los videojuegos de rol para ordenador y este augurio se convirtió en una realidad cuando las cifras de venta fueron saliendo a la luz, de hecho, en el año 2001 las ventas del juego ascendían a los dos millones y medio de copias vendidas en todo el mundo (Fuente: GameFirst). Este éxito de los videojuegos de rol decantó la balanza de Interplay para confiar, o al menos dar un voto de confianza a su nuevo estudio.

"Ray – Baldur´s Gate grew in the telling, as it were. I remember seeing all the ads that we saw on the way in, and they were launch ads, they were not promotional. [Release dates got pushed back] Fortunately Interplay and Black Isle were very supportive, ensured we had the budget we needed to be successful." (Fuente: Rock Paper Shotgun).

Sin embargo, en nuestra historia, aún queda un hueco pendiente, la motivación de los doctores por crear juegos de rol. ¿Qué llevó a tres doctores, de los que dos eran el núcleo duro del estudio, a crear un videojuego inspirado en los clásicos del videojuego de rol? ¿Eran, acaso, aficionados a los juegos


TODOS SUS AMIGOS LES
ACONSEJARON NO CREAR UN
VIDEOJUEGO DE ROL.
ELLOS CREARON
"BALDUR ´S GATE".

EL MERCADO NO ERA PROPIO PARA LOS JUEGOS DE ROL CLÁSICOS, DIABLO HABÍA TRASTOCADO EL ESCENARIO DEL ROL.

de rol de mesa y tablero? De hecho, todos sus allegados le aconsejaron no crear un videojuego de rol clásico, el mercado no era propicio para el género y su momento, creían, ya había pasado.

"In fact, at the time, "there was a concept that there was no future for role-playing games at all", the duo noted. Yet after Diablo came out -- about a year before the 1998 release of Baldur's Gate there was a movement back to the classic RPG paradigms. Muzyka described it as a "return to the roots of gaming" -- a re-encapsulating of seminal titles like Wizardry, Bard's Tale, Betrayal At Krondor, and Might & Magic." (Fuente: Gamasutra).

Pero claro ¿qué historia sería esta si no existieran problemas? En toda narración que se precie deben existir obstáculos que pongan a prueba la templanza de nuestros protagonistas. En este caso el enemigo a batir era la industria y sus modas cíclicas. Aunque existían otros ogros, como la inexperiencia del equipo para desarrollar un motor desde la nada.

"Greg – In the mid-90s, the concept of middleware didn't exist. Secondly the development tools were really archaic. IT was 3DS revision 2 we used. So we had to develop software engines from scratch. As Ray said, we developed a Windows native application, that was a big deal. We literally sat there with a bunch of people who hadn't made games with a blank piece of paper and no technology. What we actually did was take the [direct x 3.1 asteroids demo] and convert it into what looks like a very archaic version of Baldur's Gate but was actually an asteroids game." (Fuente: Rock Paper Shotgun)

ELLOS HICIERON OIDOS SORDOS Y CONTINUAR SU TRABAJO CON BALDUR ´S GATE.

LA NOSTALGIA FUE EL MOTOR QUE MOVIÓ A LOS DOCTORES.

Tampoco hay que olvidar que la videoconsola PlayStation estaba viviendo su auge, que se vería multiplicado años más tarde con el lanzamiento de su hermana mayor, PlayStation 2, en el año 2000. Desarrollar un videojuego de rol clásico en dos dimensiones y con un motor completamente nuevo para la ocasión era, cuanto menos, un suicidio comercial, sin embargo Greg y Ray siguieron apostando y presionando para realizar su videojuego de rol, pero como nos hemos preguntado con anterioridad ¿cuál era su motivación?

Greg Zeschuk: I think some dimension of what we do and why we do it is related to our experience as gamers. As younger gamers growing up, for whatever reason, we really identified with role-playing games, and played a lot of them. I just personally thought that was always the





FUE EL IMPULSO QUE LES HIZO CREAR BALDUR´S GATE.

strongest experience. (Fuente: Rock Paper Shotgun)

La nostalgia, la nostalgia fue el motor que movió sus aspiraciones ¿acaso no encaja a la perfección en nuestra historia? Querían saciar al niño que llevaban dentro, al adolescente que pasaba sus días y sus noches de instituto encerrado en su cuarto, jugando en su Apple 2 a grandes clásicos del género como “Wizardry”, “Bard’s Tale”, “Betrayal At Krondor”, y “Might & Magic”, en definitiva, querían cumplir sus sueños más tiernos, pero claro, no todo se dejó en manos de la nostalgia, sino que dentro de las motivaciones de nuestros protagonistas, entraron otras leyes.

“The other dimension of it was the element of story and narrative. Most of the reason different media forms exist



BALDUR´S GATE ES LA ADAPTACIÓN MODERNA DE LOS GRANDES CLÁSICOS DEL ROL.

is to create different ways of telling stories. We're always telling stories… it's central to our learning and our culture". (Fuente: Forbes)

Querían contar una historia, narrar un momento, transmitir un mensaje, querían incidir en las mentes y los corazones de todos aquellos que jugaran a su juego. Las intenciones de nuestros protagonistas no podrían ser más puras, cumplir sus sueños de infancia y contar una historia al mundo. Para cumplir estos dos, en apariencia, sencillos objetivos estaban abandonado progresivamente su carrera como doctores, una carrera de prestigio y bien remunerada. Se estaban lanzando al vacío para conseguir aspiraciones de una nobleza abrumadora, pero por supuesto, como ya hemos mencionado, no todo iba a ser tan sencillo, puro y mágico.

"Ray. "A lot of publishers were saying RPGs were not the place to be and there was not a future for them. We disagreed, we wanted to go back to our favourite games of the 80s and early 90s. All these amazing games that provide these rich experiences. We wanted to create something to capture that magic." (Fuente: Rock Paper Shotgun).

INTERPLAY, Y BLACK ISLE, ENTENDIÓ SU PROPUESTA.

El mercado se oponía a sus sueños. Lanzar un videojuego de rol tradicional era una mala idea desde todos los puntos de vista, sin embargo Interplay entendió su propuesta y les cedió plena autonomía, así como un pequeño estudio compuesto de unas sesenta personas.

"Greg: "That original team had a core group. Ray was the producer, James Olin was lead designer, John Gallagher conceptual artist. He literally drew every object in the game. That core team was very multi-disciplinary, not too program driven or design driven. That was the principle that drove that. Core teams are larger now, probably bigger than most developers nowadays." (Fuente: Rock Paper Shotgun).

EL APOYO DEL ESTUDIO BLACK ISLE FUE FUNDAMENTAL.

Así dispuestos, armados con tesón, voluntad y ojos de niño se lanzaron al trabajo. No fue sencillo. Tuvieron que crear un motor de desarrollo completamente nuevo. Sus ambiciosas metas complicaron todo el proceso y la inexperiencia del equipo supuso un grave escollo para alcanzarlas, pero no cesaron en su empeño.

"Oster, "Baldur's Gate was all about a bunch of people who were crazy excited to make this awesome game, and they were willing to do whatever it took to make that happen. If that meant spending 36 hours in the office straight and smelling horrible they'd do it. It meant crawling under your desk to sleep which I saw Russ doing at one point. That's totally viable; whatever it took back then." (Fuente: Eurogamer).

Con este panorama, no hubiera sido extraño que nuestros protagonistas hubieran desistido en su




GREG Y RAY CREARON EL JUEGO AL QUE ELLOS MISMOS QUERÍAN JUGAR.

A TODO EL EQUIPO LE MOVÍA LA MISMA PASIÓN.

empeño y rebajado sus expectativas para con el desarrollo de su juego. Es más, aún seguían practicando la medicina, nada les detenía para levantar los dedos del teclado, mirar su reflejo en la pantalla, reflexionar y volver a sellar el juramento Hipocrático. Pero no lo hicieron, siguieron trabajando y realizaron el segundo acto de fe. Una vez tuvieron algo que enseñar, lo mostraron a Interplay.

"We originally called Baldur's game Battleground Infinity; it was going to be an MMO [about a pantheon of different mythologies]" (Fuente: Rock Paper Shotgun)

Nada tenía que ver, por supuesto, esta idea con la que finalmente llevaron a buen puerto, pero los cimientos ya se estaban secando y antes de que terminara de fraguar decidieron dar el último salto, dejar sus trabajos como médicos y dedicarse a tiempo completo al desarrollo de Baldur´s Gate (Bioware, 1998). Con la aprobación y el visto bueno de Interplay se pusieron manos a la obra para poder terminar la obra. Fueron muchas horas dedicadas a la programación, no en vano el juego es sumamente extenso, alcanzado con facilidad las doscientas horas de juego. Sin embargo llevaron su desarrollo con buen humor.

"Greg would run around the office and he would make up songs about everybody and he'd start singing a song about them," Oster chips in. "If you've ever heard Greg sing it's - let's just say he shouldn't quit his day job." Ooh, topical (see box-out). (Fuente: Eurogamer)

Estaban cumpliendo su sueño, estaban creando el juego al que ellos, como jugadores, deseaban jugar, es más, estaban desarrollando el título que a su yo de veinte años le hubiera encantado jugar. A todo el equipo le movía la misma pasión, y esta pasión, esta voluntad por alcanzar el objetivo siguió guiando su esfuerzo.

LA COLABORACIÓN ENTRE DISTINTOS EQUIPOS FUE CLAVE.

BALDUR ´S GATE FUE EL PRIMER PROYECTO DE ENVERGADURA DE LA DUPLA DE DOCTORES.

"The team at Bioware were inexperienced in the conventional game business, too. Not one person of the 60 who shipped Baldur's Gate had ever made a video game before -- "but they all came to it with passion and a love of the art." (Fuente: Gamasutra).

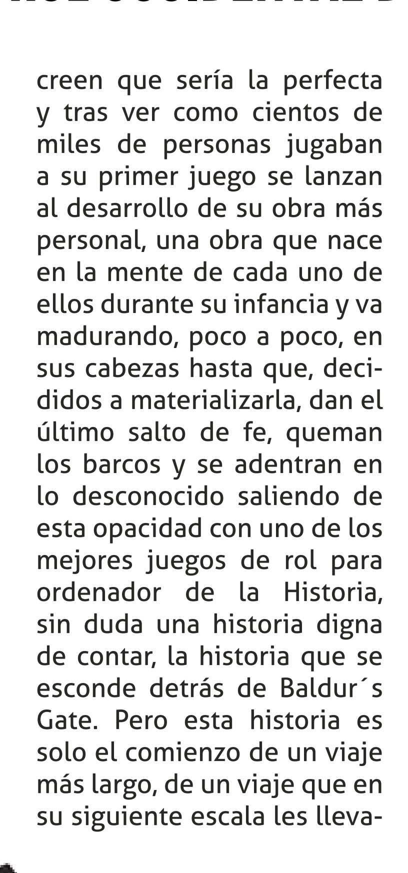
Organizar y dirigir a un equipo tan variopinto e inexperto en el mundo del desarrollo del videojuego tuvo que ser una odisea para nuestros protagonistas, pero como todos los grandes líderes supieron bregar con este escenario y extraer lo mejor de todos sus miembros. Y como los grandes líderes abandonar los métodos totalitarios y se mostraron abiertos y horizontales a los cambios y las sugerencias. El viento soplaba en su dirección y todo estaba a su favor para alcanzar el éxito.

"...the "collaborative design spirit" of Bioware arose from those early days, where egalitarian discussion of ideas really works to make a better game. The duo also pointed to their collaboration with Interplay, including key figures like Brian Fargo and Feargus Urquhart, as a very important reason why the Baldur's Gate series succeeded." (Fuente: Gamasutra

Nuestra historia, en este momento, se escribe sola y cuenta con todos los ingredientes que un buen narrador desearía parar formar una gran historia. Dos amigos unidos por una misma pasión, se conocen, hablan y deciden convertir su pasión en su profesión. Otros amigos, rodeados de la fuerza que da la voluntad, se unen a los dos doctores en su periplo. Con esfuerzo y constancia consiguen crear una demostración de un videojuego y llamar la atención no de una ni de dos sino de siete distribuidoras de primer nivel. Apuestan


FEARGUS URQUHART,
BRIAN FARGO O CHRIS
AVELLONE AYUDARON
TAMBIÉN EN EL
PROYECTO.

EL RESULTADO DE ESTA HISTORIA, UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE ROL OCCIDENTAL DE LA HISTORIA.

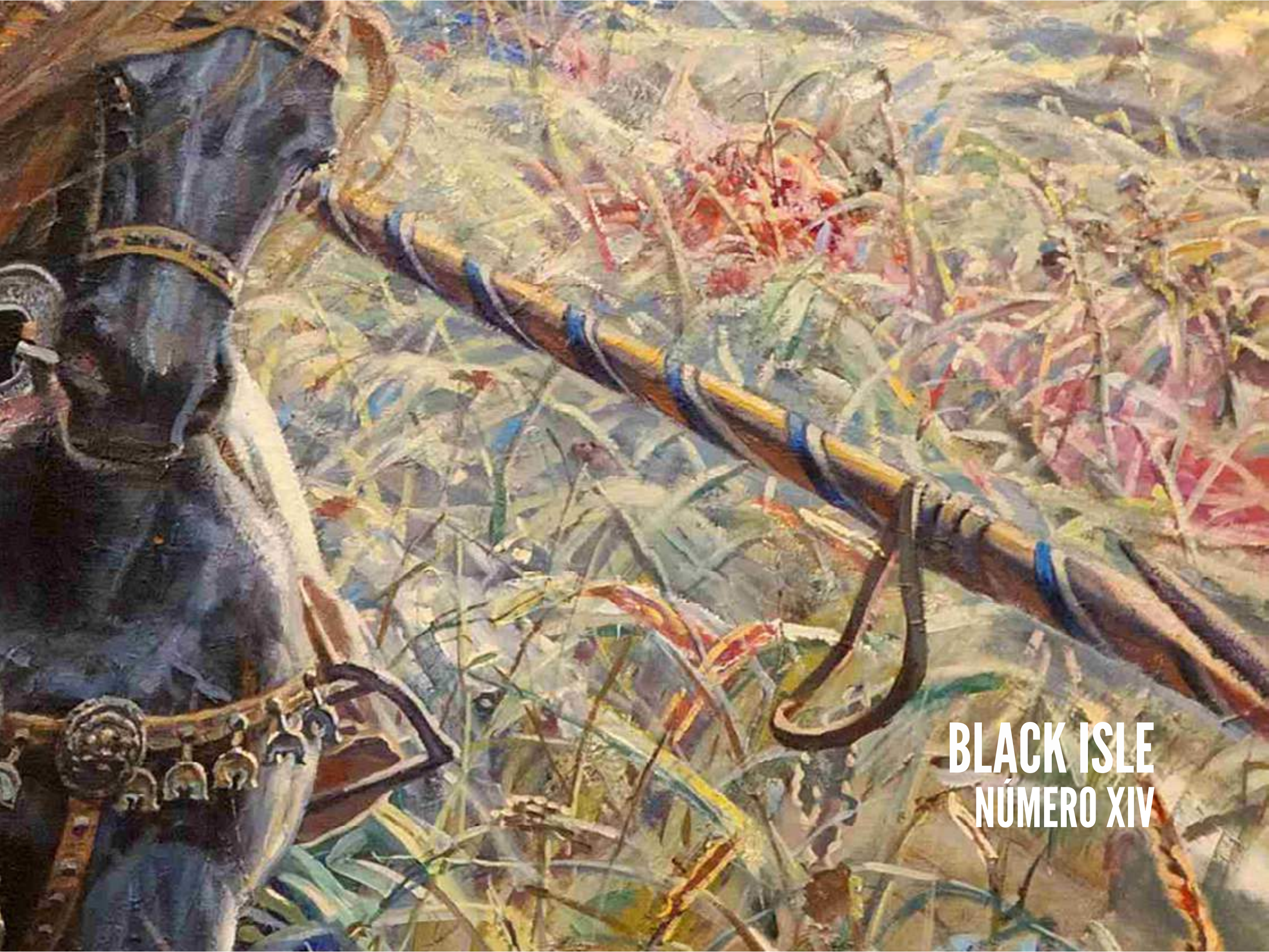


creen que sería la perfecta y tras ver como cientos de miles de personas jugaban a su primer juego se lanzan al desarrollo de su obra más personal, una obra que nace en la mente de cada uno de ellos durante su infancia y va madurando, poco a poco, en sus cabezas hasta que, decididos a materializarla, dan el último salto de fe, queman los barcos y se adentran en lo desconocido saliendo de esta opacidad con uno de los mejores juegos de rol para ordenador de la Historia, sin duda una historia digna de contar, la historia que se esconde detrás de Baldur´s Gate. Pero esta historia es solo el comienzo de un viaje más largo, de un viaje que en su siguiente escala les llevaría a crear el mejor juego de rol occidental para ordenador de la Historia, Baldur´s Gate II: Shadows of Amn (Bioware, 2000), aunque claro, esta es nuestra humilde opinión.


FIN



Ryzhenko Pavel Viktorovich, Victoria en Peresvet (2005)


BLACK ISLE
NÚMERO XIV

ARTÍCULO.

EL TORMENTO QUE COMPARTIMOS.

POR: JAVIER ALEMÁN

"¿Qué puede cambiar la naturaleza de un hombre?" A partir de esa pregunta se construye todo *Planescape: Torment* (1999), la que para mí es la obra maestra de Black Isle, el gran legado que dejaron antes de los problemas económicos de Interplay y la diáspora de sus creadores hacia Obsidian.



Si conocemos nombres como los del grandísimo Chris Avellone (ahora fuera del estudio) y Feargus Urquhart (su director) es precisamente por la historia del Sin Nombre (*The Nameless One* en el original).

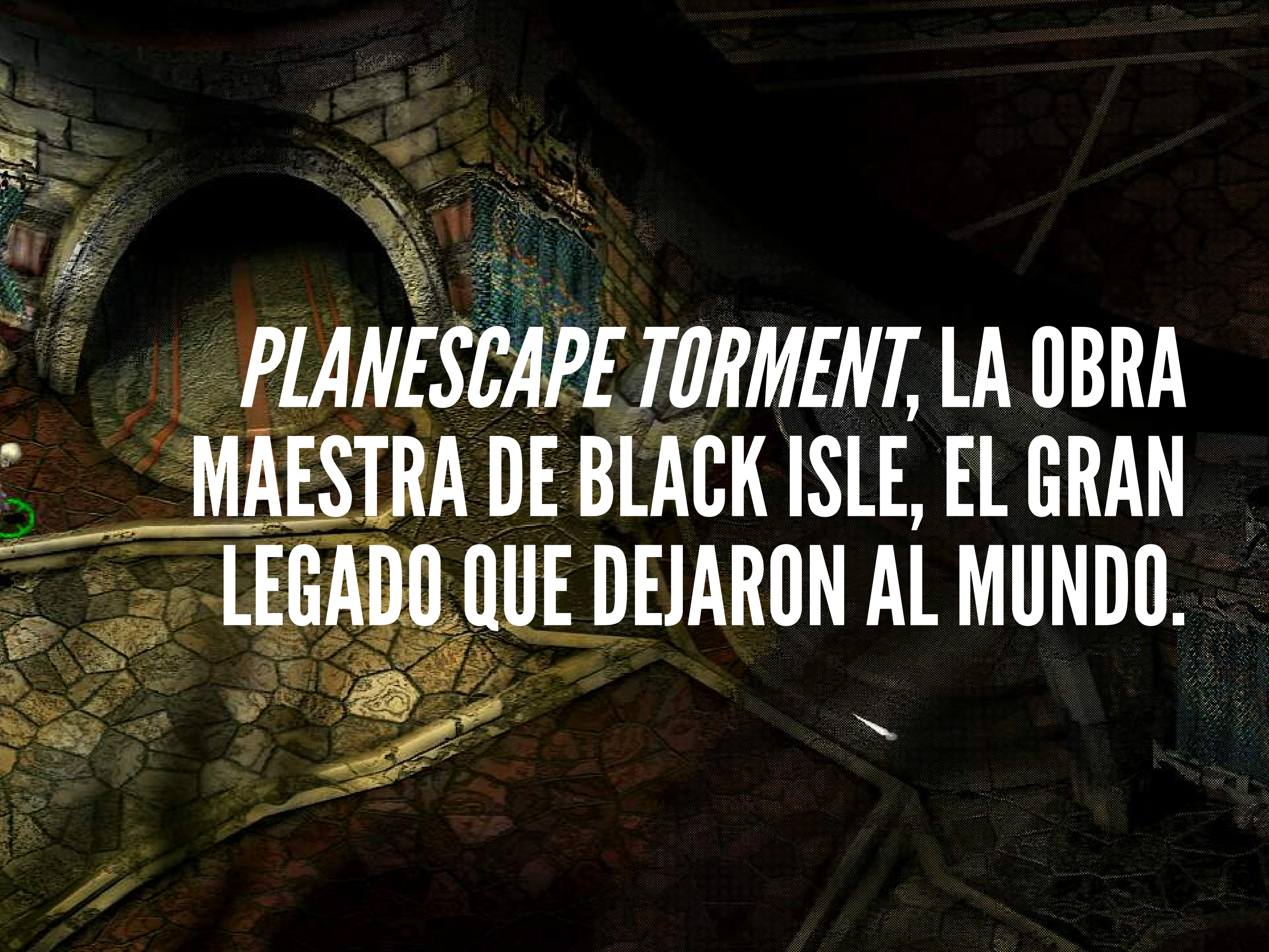
Planescape: Torment inicia tirando del tópico sobadísimo del protagonista amnésico. Probablemente la única concesión que hace a los recursos narrativos más perezosos que se suelen usar dentro del videojuego, y esta vez con un importante papel en la trama. El protagonista, el Sin Nombre, despierta en medio de una cámara mortuoria preguntándose qué hace ahí y por qué es incapaz de recordar incluso su propio nombre. Su cuerpo, un cúmulo de cicatrices y destrozos, ya le indica con calma lo que ha pasado: ha vuelto de entre los muertos.

Pronto descubriremos que nuestro personaje es incapaz de morir. Sí, puede caer en combate tras una buena dosis de castigo físico, pero le pase lo que le pase, siempre se alzará de nuevo. Es la primera cara del tormento que aparece en el título del juego: incapaz de morir, incapaz de descansar. La segunda cara es la amnesia: el Sin Nombre está condenado a vivir un número infinito de vidas, siempre sin recordar la anterior, cada existencia más lejos del propósito original que le convirtió en inmortal.

A medida que avanzamos por la trama del juego estamos desandando lo que ha hecho el Sin Nombre hasta que hemos tomado su control. Y dependiendo de cómo juguemos y qué decisiones tomemos, habrá muchas cosas que nos perdamos y debamos descubrir en una segunda o una tercera partida. Las primeras pistas, ineludibles, las marcarán los tatuajes en la piel del personaje: casi una novela recorriéndole la espalda contando sus andanzas para que tras la muerte al menos quede constancia de ellas, para mostrar un sendero que retomar en la búsqueda de su identidad perdida.

PERO HAY MÁS

DEPENDIENDO DE COMO JUGUEMOS HABRÁ MUCHAS COSAS QUE NOS PERDEREMOS.


PLANESCAPE TORMENT, LA OBRA
MAESTRA DE BLACK ISLE, EL GRAN
LEGADO QUE DEJARON AL MUNDO.

¿QUÉ LLEVÓ AL SIN NOMBRE A BUSCAR LA INMORTALIDAD?

La tercera parte del tormento está en el funcionamiento del hechizo que le concede la inmortalidad. Más adelante en el juego podemos averiguar cómo funciona realmente: cada muerte del Sin Nombre ha de ser pagada con otra, porque esa regla es irrompible. ¿Nos lincha una multitud en medio de las calles y lo único que nos fastidia es levantarnos de nuevo en la sala mortuoria? ¿Nos dejamos asesinar para tomar un atajo? Cada vez que fallecemos nos llevamos con nosotros otra vida, un alma del multiverso que muere para que nosotros podamos renacer.

Si esto nos pareciera poco, siempre quedará la guinda final, lo más terrible del padecimiento del Sin Nombre. Sólo al final lo conoceremos. Lo que llevó a nuestro protagonista a buscar la inmortalidad fue el conocimiento de que sus atrocidades le llevarían al peor castigo en la vida postrera, el enfrentamiento eterno en la Guerra de Sangre. Un conflicto interminable entre los demonios (criaturas malvadas que representan el Caos) y los diablos (entes maléficos afiliados con la Legalidad). Eso era lo que podía cambiar la naturaleza de un hombre, el arrepentimiento. Pero con todas sus malas obras, el Sin Nombre era consciente de que necesitaría mil vidas para expiar sus pecados, de ahí la inmortalidad. Una victoria sobre la muerte que al final no valió para nada: sin memoria, sin capacidad para recordar, no hay perdón.

Por eso, en el mejor posible de los finales, el Sin Nombre recupera sus recuerdos y su mortalidad y afronta lo que no quiso afrontar: marcha a las profundidades de los Infiernos para luchar en la Guerra de



NO ES SÓLO EL TORMENTO DEL SIN NOMBRE EL QUE DA ENTIDAD A *PLANESCAPE TORMENT.*

A LO LARGO DE MIL VIDAS EL SIN NOMBRE HA SIDO CAPAZ DE LAS COSAS MÁS ATROCES.

la Sangre, a padecer el castigo que lleva milenios esperándole.

Pero no es sólo el tormento del Sin Nombre el que da entidad a *Planescape: Torment*, no son esos cuatro látigos con los que azotarse los que protagonizan de verdad la historia. Porque nuestro personaje es tóxico, es una maldición andante que destroza y cambia para siempre cuantas vidas encuentra a lo largo de sus cientos de existencias.

A lo largo de esas mil vidas el Sin Nombre y sus distintas encarnaciones han sido capaces de las cosas más atroces, de llevar la muerte y la traición por todo el Multiverso sin el castigo que suele acompañar a semejantes crímenes. Pronto conoceremos a una mujer que se enamoró de él y fue sacrificada porque su amor era tan poderoso que la mantendría como espíritu, una herramienta que luego usar para espiar a sus enemigos.

Y NO ES LA ÚNICA.

Casi todos los acompañantes del Sin Nombre han sido tocados por el tormento que pasea de un lugar a otro de la creación. Pero para saberlo debemos escarbar, debemos profundizar en ellos a través de algunos de los diálogos más brillantes que pueden encontrarse en un videojuego. Así, lejos de convertirse en comparsas para que el protagonista decida si tener un romance o no, pueden hallar la redención o la perdición a través de su relación con él.

Morte, la calavera flotante y obscena, no es quien dice ser al principio. Engañó en vida al Sin Nombre, conduciéndole al fatal rito que le hizo inmortal, y su castigo al morir fue pasar a formar parte del Pilar de Calaveras: una gigantesca columna de cráneos de mentirosos que adorna uno de los Infiernos.


CASI TODOS LOS
ACOMPAÑANTES
DEL SIN NOMBRE
HAN SIDO TOCADOS
POR EL TORMENTO.

IGNUS, QUE ARDE ETERNAMENTE, ES PRÓDUCTO DEL SIN NOMBRE.

¿La venganza del Sin Nombre? Arrancarle de allí en una de sus incursiones, mucho tiempo después, y hacerle acompañarle por puro pragmatismo.

Dak'kon, el githzerai templado, no es más que el esclavo del Sin Nombre. A medida que lo conozcamos podremos descubrir que fue el protagonista el que le puso en un aprieto para luego salvarle la vida, provocando que éste le prometiera servirle hasta su muerte. Una muerte que no podría ser. Todo para poder usar la espada del githzerai. Y si nuestro personaje es inteligente y mago, podrá ayudarle a progresar en las enseñanzas religiosas de Zerthimon, el profeta al que sigue Dak'kon... sólo para descubrir al final que todo eso lo inventó una de sus encarnaciones previas. Esclavitud mental y de palabra.

SOLO DOS COMPAÑEROS PARECEN HABER ESCAPADO DEL SIN NOMBRE.

Ignus, que arde eternamente como castigo a su arrogancia, es producto también del Sin Nombre. Fue alumno de una de sus encarnaciones, uno de los mayores magos de la historia. Un hombre que lo castigó y torturó tanto que lo dejó marcado para siempre y lo precipitó hacia el camino que le llevó a acabar convertido en un portal al Plano Elemental del Fuego, a ser una bola de fuego psicótica capaz de abrasar a la única mujer que le amó.

¿Y cómo olvidarse de Vhailor, el justiciero? Casi una encarnación del concepto de la Justicia, engañado y preso durante una infinidad de tiempo en una cárcel inescapable sólo porque eso serviría al Sin Nombre para contar con un aliado casi indestructible, un celote al que lanzar hacia sus enemigos.

PLANESCAPE

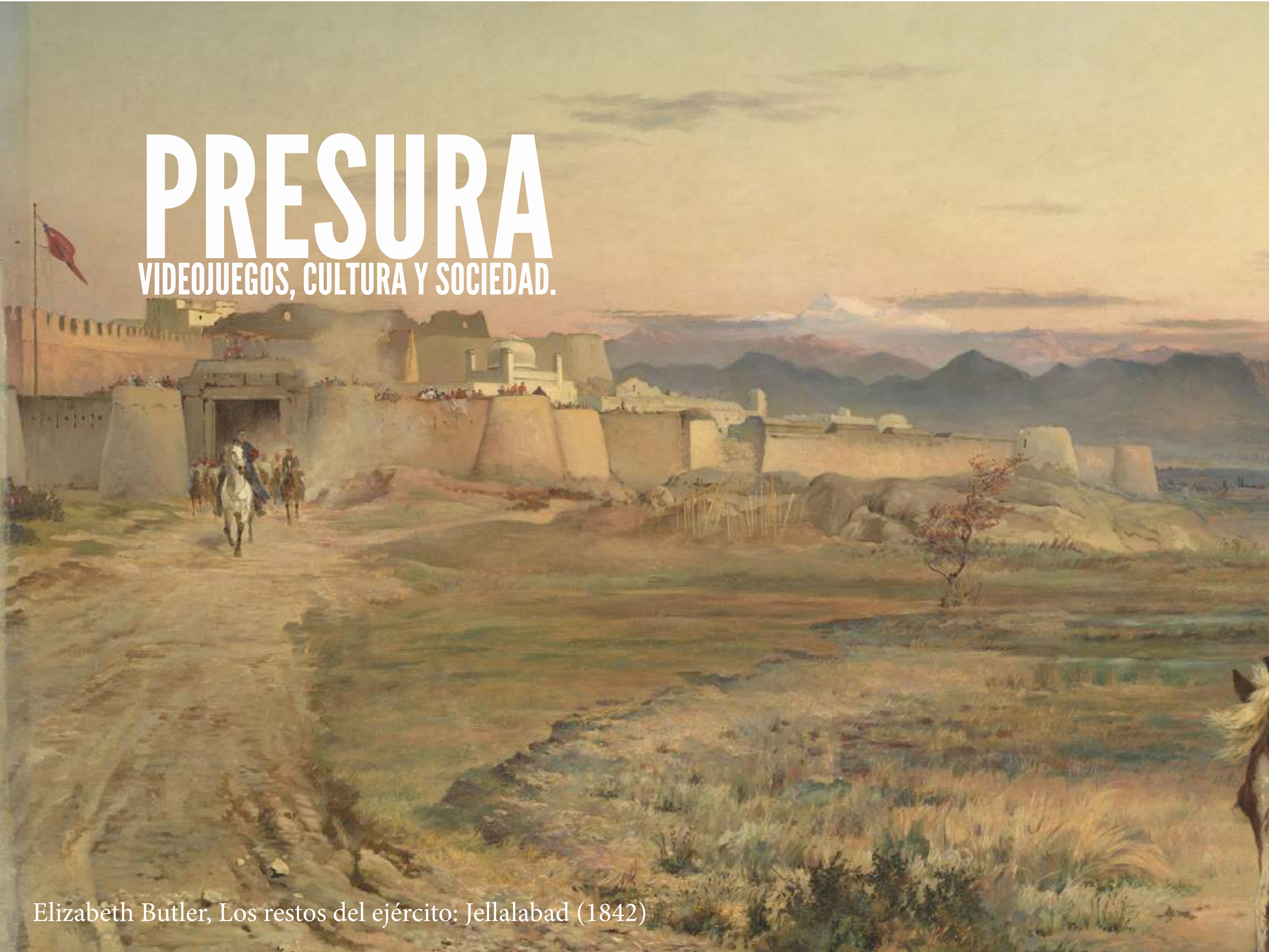
TORMENT NOS HABLA DE LAS DECISIONES QUE NO TOMAMOS.

Sólo dos acompañantes, Annah y Fall-from-Grace, parecen haber escapado al impulso destructor del Sin Nombre, pero seguramente sea porque es la primera vez que lo encuentran en sus vidas. Ambas cargan también con unos demonios que la interacción con el protagonista puede exorcizar, pero también agravar.

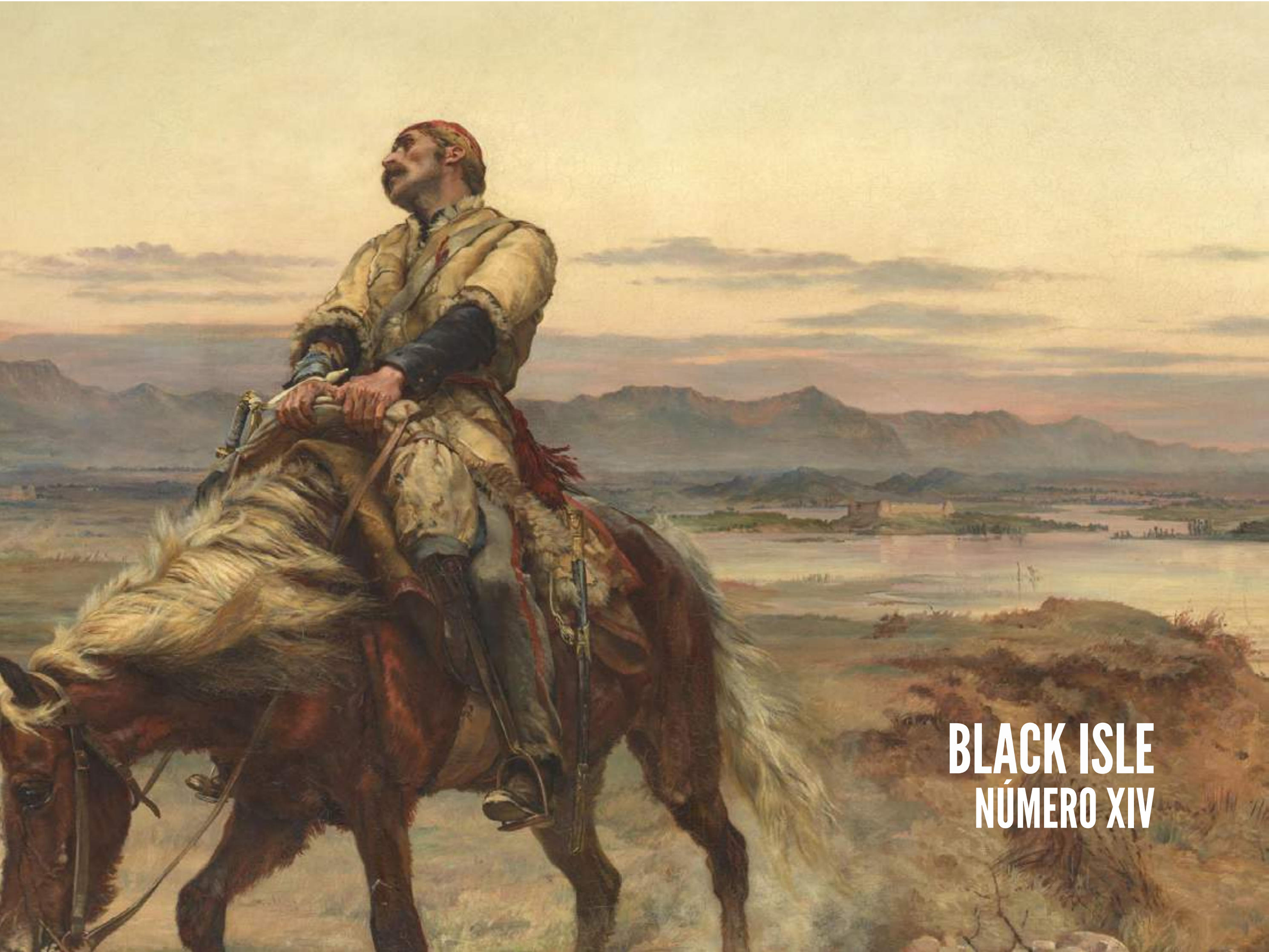
Esta troupe de desgraciados no es la única que ha tenido que padecerlo, pero sí la que ha de cargar con él durante más tiempo, la que no puede eludir su contacto. Pero todo lo que le ha pasado al mundo desde que el Sin Nombre pervirtió el orden natural de las cosas es un recordatorio de los crímenes que le llevaron a hacerlo: dimensiones que se precipitan hacia los Infiernos, ángeles que se convierten en villanos, brujas que ven su corazón roto y el sufrimiento de miles porque nuestro protagonista no fue capaz de afrontar los pecados que había cometido.

Planescape: Torment nos habla del tormento que todos compartimos. De las decisiones que tomamos que nos hubiera gustado evitar, de la culpa con la que cargamos mientras recorremos nuestra vida. Y al igual que en la vida real, nos muestra que no hay atajos ni trucos con los que escapar de nuestros actos. Podremos escondernos durante milenios, pero la redención nunca tendrá que ver con derrotar a un enemigo final y ver rodar los títulos de crédito. La paz llega sólo cuando pagamos por lo que hemos hecho.


FIN



Elizabeth Butler, Los restos del ejército: Jellalabad (1842)


BLACK ISLE
NÚMERO XIV

CRÍTICA.

BLACK ISLE STUDIOS, GÉNERO E IDENTIDAD.

POR: XAVI MARTÍNEZ.

Black Isle ha dado muchísimo a los jugadores habituales de rol de aquellas tardes (y noches) que parecían no tener fin. Esperanzados por poder llevar esa sensación del vivo a la soledad de nuestros ordenadores, muchos juegos intentaron trasladar las emociones del juego de rol al PC.



BLACK ISLE STUDIOS HA HECHO MÁS POR LA DIVERSIDAD DE LO QUE MUCHOS ESTÁN HACIENDO ACTUALMENTE.

Si bien juegos como" Eye of the Beholder" y "Lands of Lore" eran grandiosos, fallaban al hacer que el jugador fuese una pieza importante del devenir y evolución de su personaje, así como de su relación con los otros miembros del grupo.

En 1996, Black Isle fue formada, aunque no fue hasta 1998 cuando recibió el nombre por el que los roleros la conocemos. Gracias a esta compañía, hemos podido disfrutar en nuestros ordenadores de aventuras tan grandes y únicas como "Baldur's Gate II: Shadows of Amn", "Fallout 2", la saga "Icewind Dale" y el maravilloso "Planescape: Torment". Sin embargo, a pesar de todos sus éxitos, en 2003 y tras la crisis económica de Interplay, Black Isle desapareció y junto a ella, "Baldur's Gate III: The Black Hound" y el "Fallout 3" original. Podría sentarme a alabar todos y cada uno de los motivos por los que me siento agradecido a Black Isle. La compañía ha hecho mucho más por la diversidad de lo que muchas están haciendo actualmente, por ejemplo al adaptar títulos de rol como Dungeons & Dragons. En primer lugar, el rol siempre ha sido una excusa para poder crearnos una máscara, algo que no somos, haciendo desaparecer nuestros defectos y ensalzando y creando nuevas virtudes para un personaje épico.

SIEMPRE HA SIDO UNA EXCUSA PARA PODER CREARNOS UNA MÁSCARA, ALGO QUE NO SOMOS, HACIENDO DESAPARECER NUESTROS DEFECTOS.

El rol nos ha dado la oportunidad de dejar volar nuestra imaginación y de ser lo que queramos, sin importar género, sexo y raza. No pasa nada por un día ser una enorme masa de músculos que lleva un martillo de semejantes proporciones y al otro ser una



EL ROL NOS HA DADO LA OPORTUNIDAD DE DEJAR VOLAR NUESTRA IMAGINACIÓN Y CONVERTIRNOS EN LO QUE DESEAMOS.



misela encargada de moldear a su gusto las leyes de la naturaleza. De eso precisamente trata el rol. La psicóloga Carol Gilligan dice que «la identidad femenina gira alrededor de las relaciones y las interconexiones, mientras que la identidad masculina depende en la separación y la independencia.». ¿Pero qué pasaría si pudiésemos cambiar nuestro rol en la forma de nuestro avatar? En los juegos de Black Isle hemos tenido precisamente la oportunidad de poder crear nuestro personaje tal y como queríamos y aquí es donde, de nuevo, estos juegos han conseguido romper los estereotipos que teníamos formados sobre los personajes con motivo de su sexo. ¿Te gustaría ser una mujer fuerte que protege a sus compañeros en primera línea del combate? Adelante. En cambio, ¿tu personaje podría ser un delicado joven que toca una flauta dando saltos mientras tu equipo se dedica a derrotar a tus enemigos? Estás en tu pleno derecho y nadie va a criticarte por ello.

LOS TÍTULOS DE BLACK ISLE HAN CONSEGUIDO ROMPER LOS ESTEREOTIPOS QUE TENÍAMOS FORMADOS SOBRE LOS PERSONAJES CON MOTIVO DE SU SEXO.



"Baldur's Gate", lanzado en PC en 1998, es uno de los múltiples escenarios que existen para Dungeons & Dragons, uno de los juegos de rol más populares entre los jugagores y, como podemos ver en sus últimas reglas: «No tienes por qué estar atrapado en las nociones binarias de sexo y género. Puedes jugar como un personaje masculino o femenino sin ganar ningún beneficio especial o tener alguna penalización. Piensa cómo tu personaje se conforma o no a las expectaciones de su cultura respecto al sexo, género y el comportamiento sexual. Por ejemplo, un clérigo drow rechaza las tradicionales divisiones de género de su sociedad, por lo que puede ser una razón para ese personaje para abandonar esa sociedad e ir a la superficie. Puedes jugar como un personaje femenino que se presenta a sí misma como hombre, un hombre atrapado en el cuerpo de una mujer, o una enana femenina barbuda que odia ser confundida con un hombre. Sea como fuere, la orientación sexual de tu personaje está en tus manos.» (Dungeons and Dragons 5th Edition, 11 Noviembre, 2014).

A pesar de la diferencia en años, D&D siempre ha permitido esta posibilidad de crear a tu personaje como quieras y es algo que, tanto en la versión de lápiz y papel como en la versión para ordenador, hemos podido observar y disfrutar a la hora de evolucionar nuestro avatar. Poco a poco se han ido introduciendo personajes con los que podemos tener relaciones homosexuales en los juegos de rol, y Black Isle siempre será una de las pioneras. Aunque en "Baldur's Gate" no se incluyeron personajes homosexuales hasta el relanzamiento de su "En-

UN CLÉRIGO DROW QUE RECHAZA LAS TRADICIONALES DIVISIONES DE GÉNERO DE SU SOCIEDAD.


POCO A POCO
SE HAN IDO
INTRODUCIENDO
PERSONAJES
HOMOSEXUALES
Y BLACK ISLE
SERÁ SIEMPRE
UNA PIONERA
EN ESTE PUNTO.

hanced Edition” en 2012, sí encontrábamos uno de ellos en otra de sus obras cumbre: “Fallout 2”. El juego, lanzado en 1998, tiene el honor de ser el primer juego en el que podíamos casarnos con un personaje de nuestro mismo sexo siempre que tu personaje fuese una mujer. Podría decir abiertamente y sin temor a equivocarme que Black Isle le debe mucho en primer lugar a la comunidad rolera, trayendo al mundo digital aquellas partidas de rol con nuestros amigos y, en segundo lugar, a la comunidad LGTB+ ya que gracias a ellos, otras compañías han tenido menos miedo a mostrar una realidad que otras simplemente obvian.

GRACIAS A BLACK ISLE STUDIOS OTRAS COMPAÑÍAS HAN TENIDO MENOS MIEDO A MOSTRAR UNA REALIDAD QUE OTRAS SIMPLEMENTE OBVIAN.



FIN



Giuseppe Sciuti, Apio Claudio responde a Cinea,(1880)


BLACK ISLE
NÚMERO XIV



REPORTAJE.

EL VIAJE HACIA LA ISLA NEGRA.

POR: ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Black Isle Studios es toda una referencia dentro del rol occidental. Dentro de sus oficinas han creado las grandes referencias del rol occidental por ordenador. Juegos como Fallout 2, Baldur´s Gate I y II, Icewind Dale I y II y Planescape Torment son la prueba viviente de ello, tanto de su faceta como distribuidora como desarrolladora. Su legado dentro del mundo del rol por orde-



PARA CONOCER LA HISTORIA DEL ESTUDIO DEBEMOS RETROCEDER HASTA EL AÑO 1996.

nador es incalculable y aún hoy aparecen juegos que respiran ese aire y nos devuelven su atmósfera, como Pillars of Eternity o Divinity: Original Sin. En esta crónica intentaremos dar buena fe de sus comienzos, sus primeros pasos y los momentos esenciales y definitorios de su creación. El sello Black Isle Studios no es únicamente una colección magnífica de videojuegos ambientados en los mundos de Dragones y Mazmorras, sino también una forma de entender el videojuego de la que nos manifestamos profundamente seguidores. Todos sus juegos brillan por dos ejes o pilares fundamentales, uno, la jugabilidad, la mecánica, sencilla de entender, pero complicada de dominar y dos, sus historias y el uso de la narrativa, características que la han elevado a la categoría de mito dentro de la industria del videojuego.

AUNQUE NO SERÁ HASTA DOS AÑOS DESPUÉS CUANDO ADOPTÓ EL NOMBRE QUE LE HIZO FAMOSO, “BLACK ISLE”.

Para conocer el origen del estudio debemos retroceder al año 1996, fecha en la que fundada por Feargus Urquhart, aunque no sería hasta dos años después cuando tomaría el nombre que le daría fama. Año difícil para Interplay debido a los problemas económicos que arrastraba la compañía esta tuvo que salir a subasta pública para evitar la bancarrota y desde entonces siguió arrastrando ese lastre hasta su final defunción cuatro años más tarde. Pero estos cuatro años serían los más fecundos para el rol occidental. Feargus era el líder de la división de juegos de rol de Interplay, compañía bajo cuyo


EL LEGADO DE BLACK ISLE STUDIOS ES INMENSO EN EL ROL POR ORDENADOR.

SU PRIMER JUEGO FUE "FALLOUT 2"

seno nació y creció Black Isle Studios. El primer juego que realizaron, aún sin conocerse como Black Isle Studios, fue Fallout. Sin embargo cuando gran parte del equipo que realizó este juego se marchó para fundar Troika Games, los que se mantuvieron en sus puestos conformaron en llamar a su estudio dentro de Interplay Black Isle, en honor al lugar de nacimiento de Feargus, Black Isle, Escocia.

La historia de Black Isle Studios sería incomprensible sin contar con la trama de Interplay y BioWare, desarrolladora especializada en juegos de rol ambientados en la franquicia Dragones y Mazmorras y distribuidora de los juegos de la segunda ambientados en el mismo mundo. La historia de estos tres agentes se entrelaza y compenetra como por ejemplo en el uso del motor de desarrollo de juegos de rol, Infinity, creado por BioWare, pero utilizado por Black Isle Studios para desarrollar sus juegos Planescape Torment e Icewind Dale. Todos ellos financiados por la primera empresa, Interplay, la cual, cuando se sumió en problemas económicos insalvables, allá por el año 2002, liberó a las dos primeros para que siguieran su camino, BioWare de manera independiente hasta que fuera absorbida por Electronis Arts y Black Isle Studios en la forma de Obsidian Entertainment. E incluso en estos momentos post-Interplay la colaboración siguió siendo estrecha con ejemplos como las continuaciones de dos de las sagas más famosa saga de Bioware, Neverwinter Nights 2 y Caballeros de la Antigua República 2.

Pero volvamos a la historia que nos concierne, el estudio se formó con antiguos empleados de Interplay que llevaban en la empresa entre tres y cinco años y más de veinticinco se encontraban desarrollando juegos de rol con Feargus desde el

SU HISTORIA SERÍA INCOMPRENSIBLE SIN INTERPLAY Y BIOWARE.

inicio de Interplay. Sin embargo hubo, dentro de este equipo, personajes clave sin los que la vida y la historia de la formación no hubiera sido la misma, como Chris Avellone, líder del diseño de Planescape: Torment y los diálogos de Icewind Dale.

Tras lanzar Fallout, como ya hemos mencionado, muchos de sus creadores abandonaron el barco y fundaron Troika Games, los que se quedaron en el estudio siguieron con el desarrollo del que sería el primer juego creado íntegramente por Black Isle Studios y publicado bajo este mismo sello, Fallout 2 (1998). Sin embargo, al mismo tiempo que este iba cociéndose otros juegos se cocían en el candelero de Black Isle Studios, Planescape Torment, publicado en el año 1999 e Icewind Dale lanzado en el año 2000.

Planescape Torment es un juego adelantado a su tiempo, es un juego complejo, profundo y con diferentes niveles de lectura. La idea detrás del juego nació en 1997 con un documento de 47 páginas que justificaban y desarrollaban la idea original. Esta cantidad de páginas eran necesarias para justificar un juego de fantasía donde no existían elfos, magos ni enanos, de hecho, los propios desarrolladores detrás de esta idea lo calificaron de “avant-garde” fantasía donde la misión del jugador no era salvar al mundo sino entender al Sin Nombre y su sufrimiento derivado de su principal

PLANESCAPE TORMENT FUE EL PRIMER JUEGO DESARROLLADO ÍNTEGRAMENTE POR BLACK ISLE STUDIOS Y SU MEJOR LEGADO.

EL APLAUSO PARA PLANESCAPE TORMENT FUE UNÁNIME.

rasgo vital, su inmortalidad. Aunque el juego aprovecha, por supuesto, la recién adquirida licencia de Interplay para desarrollar juegos en el univeros de los Reinos Olvidados de AD&D, en este caso, en el Multiverso. Detrás del proyecto, como todos sabemos, se escondía la mente de Chris Avellone, actualmente desarrollando una secuela de este mismo, Torment: Tides of Numeria.

La entrada de Bioware al paraguas de Interplay vino a satisfacer un problema delicado para el desarrollo de Planescape Torment, como transformar ese documento de más de 47 páginas y un desarrollo de más de 800.000 palabras en un juego. Aunque los desarrolladores de Planescape Torment realizaron algunos cambios dentro del motor de Bioware este siguió utilizándose de manera íntegra dado el potencial de este para crear juegos fuertemente narrativos sin que adolezcan en su parte mecánica, como han vuelto a enseñarnos en el reciente Pillars of Eternity.

Una vez lanzado al público, el aplauso de la crítica fue unánime con notas que superaban, en la gran mayoría de las ocasiones, el nueve sobre diez. Sin em-



LAS VENTAS NO AYUDARON AL ESTUDIO.

ICEWIND DALE

FUE EL INTENTO DE CONSEGUIR EL APOYO DEL MERCADO.

bargo no llegó a venderse como otros juegos ambientados en el mismo universo, teniendo el mejor ejemplo dentro de casa, la saga Baldur´s Gate, cuyo primer título vendió cerca de dos millones de copias. Por esto mismo, debieron pensar los chicos de Black Isle Studios, se decidieron a producir una secuela de Baldur´s Gate y otro juego creado por el estudio interno más encarado a un público amplio, Icewind Dale. De hecho, las críticas al juego fueron encaminadas hacia el mismo destino, la falta de interacción, de investigación, de exploración y de profundidad. Icewind Dale, aunque es un juego terriblemente divertido y adictivo, bien planteado y suficientemente complejo, está excesivamente orientado hacia el combate. La salida al mercado de Diablo II trastocó todos los planes de todos los desarrolladores de juegos de rol que vieron como un producto de acción con apariencia de rol ganaba por goleada a todos los demás juegos de rol en cuanto a recaudación y número de usuarios y todos los estudios dedicaron sus esfuerzos a intentar emular el éxito del juego de Blizzard, como fue el caso de Black Isle Studios, ligados,

como ya hemos mencionado, a una compañía que necesitaba dinero de manera inmediata, Interplay. En cambio, aquellos que se marcharon para fundar Troika no siguieron esta senda y mientras el gran mercado apuntaba hacia la acción ellos lanzaron Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (2001), un juego que bebe del primer y segundo Fallout, de Planescape Torment y de la tradición del rol profundo, con historias complejas que no tienen una única solución. Pero la mirada del mercado hacía otros lugares y la cantidad de fallos que portaba el juego no lo convirtieron en el más rentable y popular del patio.

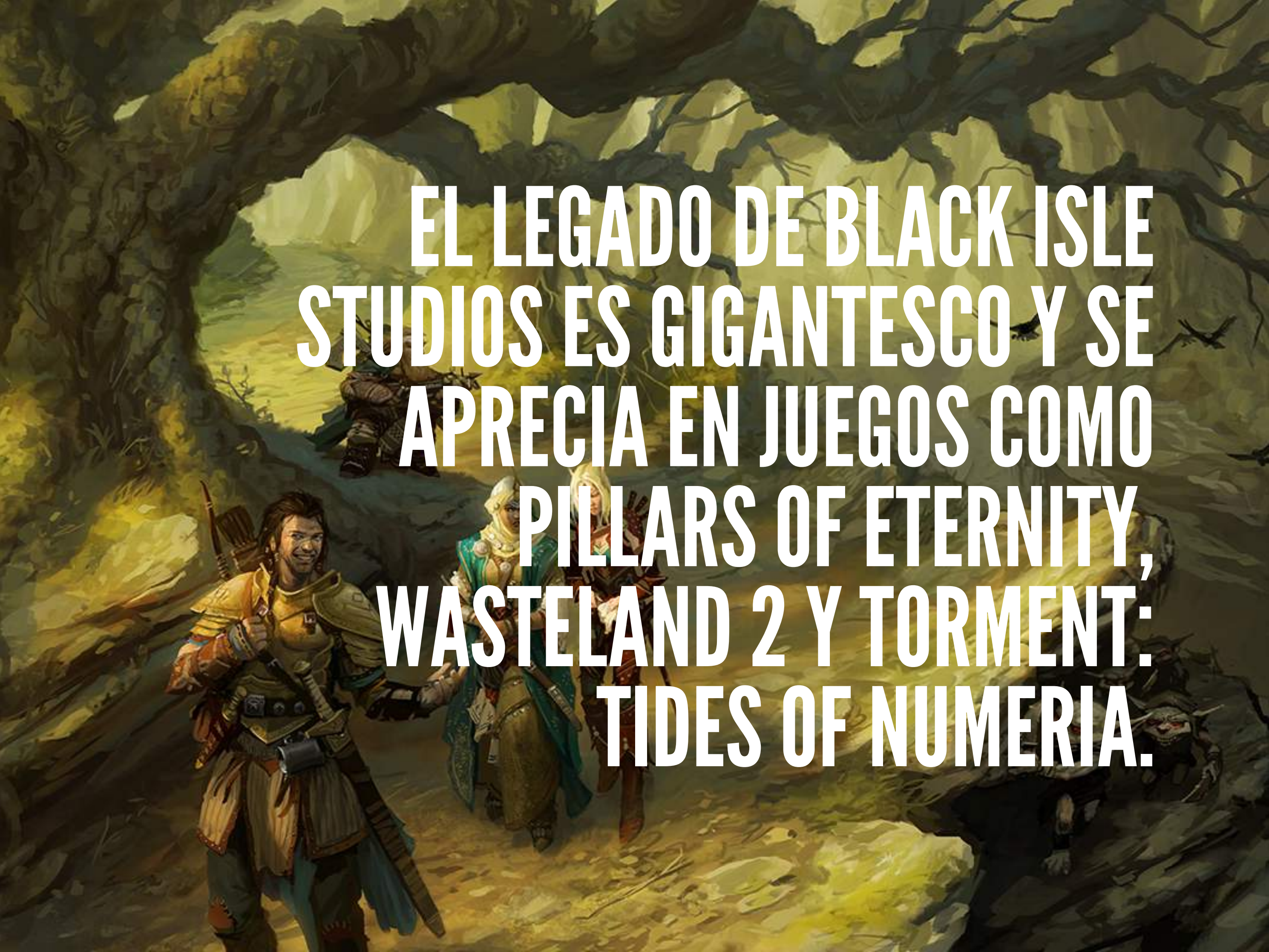
Las más de cuatro millones de copias que vendió Black Isle Studios de todos sus juegos durante su periodo de existencia no fueron suficientes para salvar del naufragio a Interplay, quien, en el año 2001 acogió capital de otras empresas como la francesa Titus Software. Los 35 millones que desembolsaron los franceses más los recortes que realizaron durante todo el año

ICEWIND DALE FUE UN PASO ATRÁS PARA EL EQUIPO E INTENTARON REMEDIARLO CON SU SEGUNDA PARTE.

LA INESTABILIDAD ECONÓMICA DE INTERPLAY TAMPOCO LES AYUDÓ.

2002 no fueron tampoco suficiente para aguantar el peso de las pérdidas de la empresa y en 2003 anunció su decisión de cerrar por completo Black Isle Studios y, en 2006, declararse oficialmente en bancarrota. Con el cierre de la desarrolladora Interplay rompió el desarrollo de tres juegos, Baldur´s Gate III: The Black Hound, Baldur´s Gate: Dark Alliance III y Fallout 3.

Durante estos últimos años de crisis Black Isle Studios únicamente lanzó un título propio, Icewind Dale II. Este surgió de las cenizas de un juego no publicado, Torn. Una vez cancelado Torn por decisión de Interplay el estudio decidió guardar al equipo que se encontraba trabajando en él y utilizar el motor Infinity más todo el contenido creado para Icewind Dale I para crear un juego de manera rápida que pudiera aportar dinero a las arcas de la empresa matriz, en serio peligro de desaparecer. Según palabras de uno de sus máximos responsables: "In all honesty, the reasons for making Icewind Dale II have to do with limiting risks and maximizing our chances for a popular title". La novedad más importante del segundo título de la saga Icewind Dale es la inclusión en este de las nuevas reglas de Dragones y Mazmorras, concretamente la tercera edición, aunque como estas todavía no estaban del todo desarrolladas en el juego se incluyeron unas reglas aún incompletas que bebían aún demasiado de la segunda edición, incluidas en los juegos anteriores de Black Isle Studios ambientados en Faerun. Aún con las prisas con las que se realizó el proyecto este mejoró los defectos del primer Icewind Dale incluyendo más con-


EL LEGADO DE BLACK ISLE STUDIOS ES GIGANTESCO Y SE APRECIA EN JUEGOS COMO PILLARS OF ETERNITY, WASTELAND 2 Y TORMENT: TIDES OF NUMERIA.

DE LAS CENIZAS DE BLACK ISLE NACIÓ OBSIDIAN

tenido y tareas para hacer entre combates, aunque la orientación hacia el combate sigue siendo la pauta del juego. En el año 2002, dos años después de su primer entrega, Icewind Dale II estaba a la venta. El propio Chris Avellone, encargado del diseño de los primeros escenarios era consciente de esto, y él mismo, durante el transcurso de una entrevista valoraba el juego y la saga de Icewind Dale como un paso atrás en la carrera de Black Isle Studios: "Icewind Dale was a fun series, but it didn't try to set the bar for anything other than a fun romp. People may remember enjoying it, but it wasn't trying to break any new ground or do anything revolutionary. In some respects, it was almost a step back from other games we'd done and focused more on exploration and dungeon crawls."

Este hecho también tuvo su impacto en las críticas recibidas. Todas ellas resaltaron que era un buen juego, pero no un gran juego, y la gran mayoría de ellas se situaron entre el 7 y el 8 sobre 10 en sus respectivas calificaciones. Entre la cancelación de Torn y el desarrollo de Icewind Dale Black Isle Studios tuvo tiempo de producir otro juego, Lionheart: Legacy of the Crusader, desarrollado por Reflexive Entertainment, juego que tuvo unas valoraciones muy tibias y que ha pasado desapercibido dentro del catálogo de Black Isle Studios.

Aunque la vida de Black Isle Studios fue efímera, algo más de cuatro años, su legado es gigantesco. Los dos principales desarrolladores del estudio, Feargus Urquhart y Chris Avellone acompañados de algunos otros como Chris Parker, Darren Monahan y Chris Jones en el mismo año en el que cerró Black Isle Studios fundaron Obsidian Entertainment. Durante este primer año el estudio estaba compuesto únicamente por



siete personas, siete personas que decidieron llamar a su estudio obsidiana, un mineral tan negro como Black Isle, Escocia y es que, aunque perdieron la licencia para desarrollar juegos basados en Dragones y Mazmorras y perdieron un año y medio de su vida desarrollando Baldur´s Gate III conocían y valoraban el trabajo que habían hecho en Black Isle Studios. Y no solo lo valoraban ellos, sino que en este mismo año LucasArts se les acercó para que desarrollaran juegos de rol basados en la Guerra de las Galaxias naciendo de esta unión Star Wars: Knight of the Old Republic y el resto, es historia.

FIN



Rosa Bonheur, Feria de caballos (1835).


BLACK ISLE
NÚMERO XIV

CRÍTICA.

CRUSADER KINGS II

POR: ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Giuseppe Sergi, historiador italiano, titulaba una de las obras más originales en el panorama historiográfico medieval "La idea de Edad Media". En ella definía el período medieval como una "convención cronológica que ha ido consolidándose en la cultura común de la Edad Moderna y Contemporánea".



EL CONCEPTO EDAD MEDIA NACE EN EL S. XVI

El concepto Edad Media, según el italiano, "tiene su origen en las reflexiones de los humanistas de los siglos XV y XVI", los cuales acuñaron el término "animados por la esperanza de una nueva era de renacimiento cultural y de recuperación general". Dentro del mundo de los videojuegos, el período medieval ha hecho acto de presencia en numerosos títulos. Sin embargo, un problema siempre recurrente, ha sido la verosimilitud y la fiel recreación del mundo que querían representar, el medieval. Este aspecto, según Sergi, se debe a la "deformación de perspectiva en relación con el pasado", la cual "actúa con fuerza para generar este tópico. Al imaginar el desarrollo del pasado como un "continuum" sin cambios de rumbo. La cultura común hace de la Edad Media el ámbito de origen y de proveniencia de las formas de vida social más extrañas a la contemporaneidad". Esta deformación del período histórico se ha intentado paliar en juegos que intentan completar la tarea de llevar a nuestros ordenadores la más fiel recreación del mundo medieval, y títulos como Great Invasions: The Darkages 350-1066 AD (Strategy First, 2007), el magnífico Patrician III (Ascaron, 2003) o Europa Universalis: Crown of the North (Paradox Entertainment, 2000-2003) dan buena prueba de ello. Grandes obras que abarcaban espacios divididos y compartimentados del mundo medieval. Y entonces, sin avisar, llegó la magna obra de Paradox, Crusader Kings (Paradox Development Studio, 2004). La Edad Media quedaba plasmada a la perfección con este título; pese a pecar de cierta simplicidad. Por ello mismo, es comprensible por qué el anuncio de su segunda entrega levantó tal expectación.


CRUSADER KINGS II ES EL JUEGO QUE MEJOR REPRESENTA EL PERIODO MEDIEVAL.

CRUSADER KINGS II ABARCA DESDE EL S. IX HASTA EL S. XIV.

"Crusader Kings II is about the political machinations of the medieval nobility in the period 1066AD to 1453AD. It is about military conquest, intrigue, diplomacy and other interactions between distinct characters with unique appearances, traits and skills as you try to expand the influence and power of your dynasty, playing a succession of rulers down the ages". Henrik Fåhraeus, jefe de proyecto Crusader Kings 2.

Crusader Kings 2 (Paradox Development Studio, 2012) ofrece, a los ojos del jugador, una de las recreaciones más fieles de la Historia Medieval. Sus intrincadas opciones y decisiones obligarán al jugador a pasar semanas delante del monitor para poder llegar a vislumbrar el potencial total del juego, e incluso meses antes de que conseguir dominar todos sus resortes. El juego de Paradox no centra su mirada en la Edad Media "de los siglos XIX y XV, oscura o resplandeciente (...) teatro de héroes míticos, dinastías ambiciosas y pueblos oprimidos", como describe Sergi; esa Edad Media mitificada por el imaginario popular, sino que se esfuerza en ofrecer al jugador un tiempo, un espacio y unas posibilidades para que

DURANTE ESTOS SIGLOS EL JUGADOR CONTROLARÁ A UNA DINASTÍA.

este, de manera personal y voluntaria, experimente con sus posibilidades y consiga los resultados históricos que desea, dentro de un marco sorprendentemente verosímil e histórico, claro fruto de muchas horas de investigación.

Su propia esencia ya es un hito, una señal sobre la aspiración del juego a recrear de la forma más fidedigna el pasado histórico. Durante la partida no controlaremos un reino, ni un país, ni tan siquiera un territorio, sino que gobernaremos una dinastía. El período medieval se caracterizó por muchos factores, uno de ellos fue basar las relaciones políticas, militares y sociales en redes personales. El feudalismo era esencialmente esto: redes clientelares entre muchos y variopintos personajes que tejían una intrincada red social fortísima y rígidamente estructurada. "Tradicionalmente, los vínculos de vasallaje eran la forma de dependencia propia de las clases elevadas", así es como nos narra Marc Block en su gran obra "La Sociedad Feudal" uno de los rasgos de esta red social medieval, y así mismo es la red que plantea el juego, donde únicamente podremos comenzar nuestra partida encarnando a un noble perteneciente a una dinastía. Dentro de esta red, las grandes dinastías ocupaban su cima: los Hohenstaufen alemanes, los Trastamaras castellanos, los Capetos franceses, los Plantagenet ingleses o los Commenos y Paleológos bi-

EL FEUDALISMO SERÁ LA RED DESDE DONDE IREMOS DESGRANANDO NUESTRA RED PERSONAL DE VASALLOS, ALIADOS, MERCENARIOS, ETC.

EL PRESTIGIO

DE NUESTRA DINASTÍA SERÁ LA REGLA CON LA QUE NOS MIDAMOS AL RESTO.

zantinos suponían las élites medievales. Nuestro personaje podrá iniciar la partida dentro de uno de estas grandes dinastías o, por el contrario, comenzar bajo el ala de una pequeña dinastía al servicio de otras más poderosas. Una vez comenzada la partida el único objetivo será la supervivencia de la dinastía, si esta desaparece, se acaba el juego; como ocurrió con la dinastía Asturiana tras la muerte de los herederos de Alfonso III (848 – 910). Las expansiones que han nacido tras el juego base han multiplicado estas opciones y han permitido, por ejemplo, en la expansión dedicada a los pueblos normandos, que comencemos la partida protagonizando a un señor de la guerra vikingo que a través de sus conquistas pueda erigirse en noble y entonces comenzar a relacionarse con la red feudal europea. Pero va más allá aún, en las últimas expansiones del juego, enfocadas en Asia, las relaciones dinásticas se ven sustituidas por relaciones tribales, como es el caso de los mogoles o relaciones más estructuradas e impersonales como es el caso de la India medieval. No debemos olvidar que el feudalismo como fenómeno históri-

co es de esencia europeo y no podemos trasladar esta imagen a otros lugares porque sería falso, de este hecho han tomado nota los creadores del juego y han sabido organizar diferentes formas de organización política en cada una de las grandes áreas culturales del juego, europea católica, eslava, ortodoxa, islámica, hindú y turcomana o mogol.

El prestigio acumulado por el personaje en vida a través de sus acciones y decisiones, terriblemente amplias, será traspasado tras su muerte a la cuenta total de la dinastía, su sucesor comenzará desde cero, para así, en esta cadena dinástica, elevar a la dinastía escogida hasta los altares del período medieval. Muchas dinastías, como los Habsburgo, vieron su humilde comienzo durante el período medieval, para luego alzarse ante todas las demás casas europeas, caso paradigmático es el capeto francés, cuyo origen, según cuenta la leyenda, procede de un arquero del ejército de los reyes francos. Este prestigio, por supuesto, tendrá una materialización directa

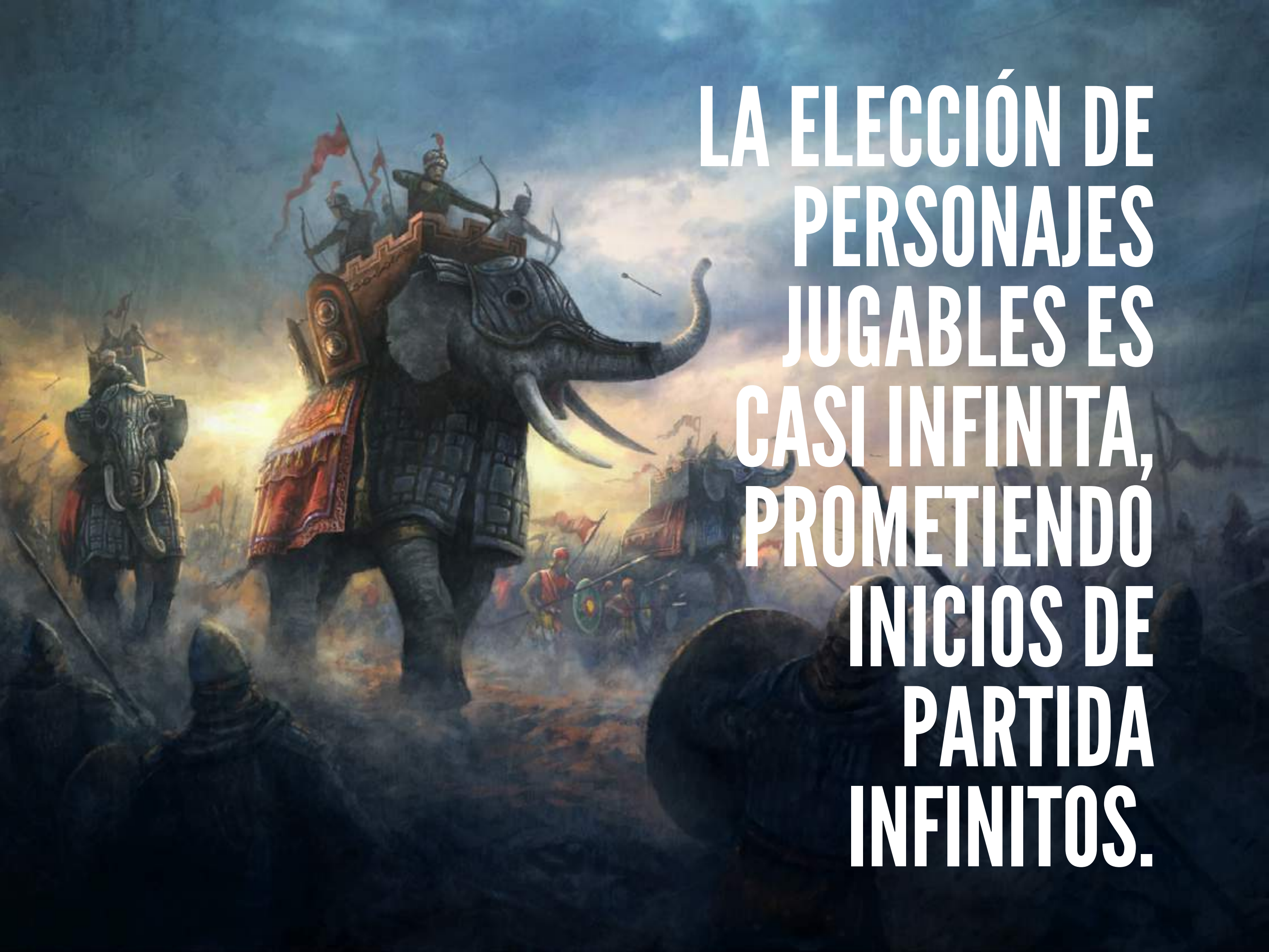
AUNQUE EL FEUDALISMO ES UN CONCEPTO HISTÓRICO EUROPEO ESTE SE TRASLADA TAMBIÉN A TODOS LOS TERRITORIOS DEL JUEGO.

EL PRESTIGIO NOS ABRIRÁ LAS PUERTAS DE TODOS LOS DORMITORIOS.

en el juego: se abrirán a tus personajes los dormitorios y las vidas de las princesas más exclusivas desde Bengala hasta Irlanda, con todas las ventajas diplomáticas y militares que esto supone, por poner sólo un ejemplo.

"I think that's really at the heart of all our games – take a historical starting point and see where you can go from there. Of course, unlike games like Victoria or Europa Universalis, in Crusader Kings II the player is less of a "guiding spirit of the nation" and more of an actual feudal era despot. The historical narrative is more about your dynasty than your actual country or state". Henrik Fåhraeus, jefe de proyecto Crusader Kings 2.

Esta duración con carácter interminable, viene dispuesta en gran medida por el sinfín de puntos de partida con los que se cuentan. El abanico inmenso de orígenes que se ofrece es la mejor característica, y una partida comenzada con un título o un personaje distinto será radicalmente diferente a la anterior. Aspecto que logra enriquecer el juego de manera consonante al período que representa, marcado por las fuertes diferencias regionales y culturales existentes. Nada tiene que ver comenzar una partida como conde – no digamos ya como alcalde –, que comenzar como rey o emperador. La elección de personajes jugables es gigantesca, habrá cientos y cientos de opciones, el jugador podrá comenzar su partida como Pontífice Máximo, Emperador de Bizancio o del Sacro Imperio Germánico, pero también podrá empezar como alcalde de una pequeña ciudad de la frontera sueca con las tierras rusas, como un


LA ELECCIÓN DE
PERSONAJES
JUGABLES ES
CASI INFINITA,
PROMETIENDO
INICIOS DE
PARTIDA
INFINITOS.

humilde maharajá hindú o como el depuesto califa de Badgdad dominado por las dinastías mogoles. El abanico es infinito, y su potencial, también. La partida cambiará radicalmente según la situación donde de inicio la partida. Nada tienen que ver una partida en la frontera con los turcos selyúcidas con otra en las heladas tierras de los Rus. Como tampoco tienen nada en común dos partidas iniciadas con personajes católicos, musulmanes, ortodoxos o paganos. Una diversidad que queda plasmada de manera excelente en el diseño de decisiones políticas, los eventos aleatorios que irán apareciendo a lo largo de él y en las relaciones que el usuario tendrá con sus vecinos. En definitiva, sin todavía profundizar en la partida, ya existe una miríada de decisiones por tomar, que obligarán a estrujarse el seso durante un largo tiempo para decidir cómo comenzar.

Una de las grandes bazas del juego es la perfecta inclusión de la diplomacia. Si en el resto de los otros juegos de Paradox el apartado bélico es el que salía beneficiado, en Crusader Kings 2 la palabra adquiere un peso fundamental. Las alianzas establecidas mediante el matrimonio de hijas o hermanas con herederos o gobernantes de los demás reinos serán vitales para sobrevivir durante los primeros años de partida. No existen acuerdos diplomáticos que no estén basados en la sangre o en el uso y disfrute conjunto del catre. Casar a uno de los descendientes del jugador con una princesa alemana será todo un seguro de vida en este juego. Como le ocurrió a Fernando III (1199 – 1252), rey de Castilla y de León, al casarse con Beatriz de Suabia (1205 – 1235), nieta del emperador Federico I Barbarroja (1122 – 1190), matrimonio que le valió el apoyo del Sacro Emperador y la posibilidad de acceso al solio imperial de su hijo Alfonso X (1221 – 1284). Las

PERO HAY MÁS

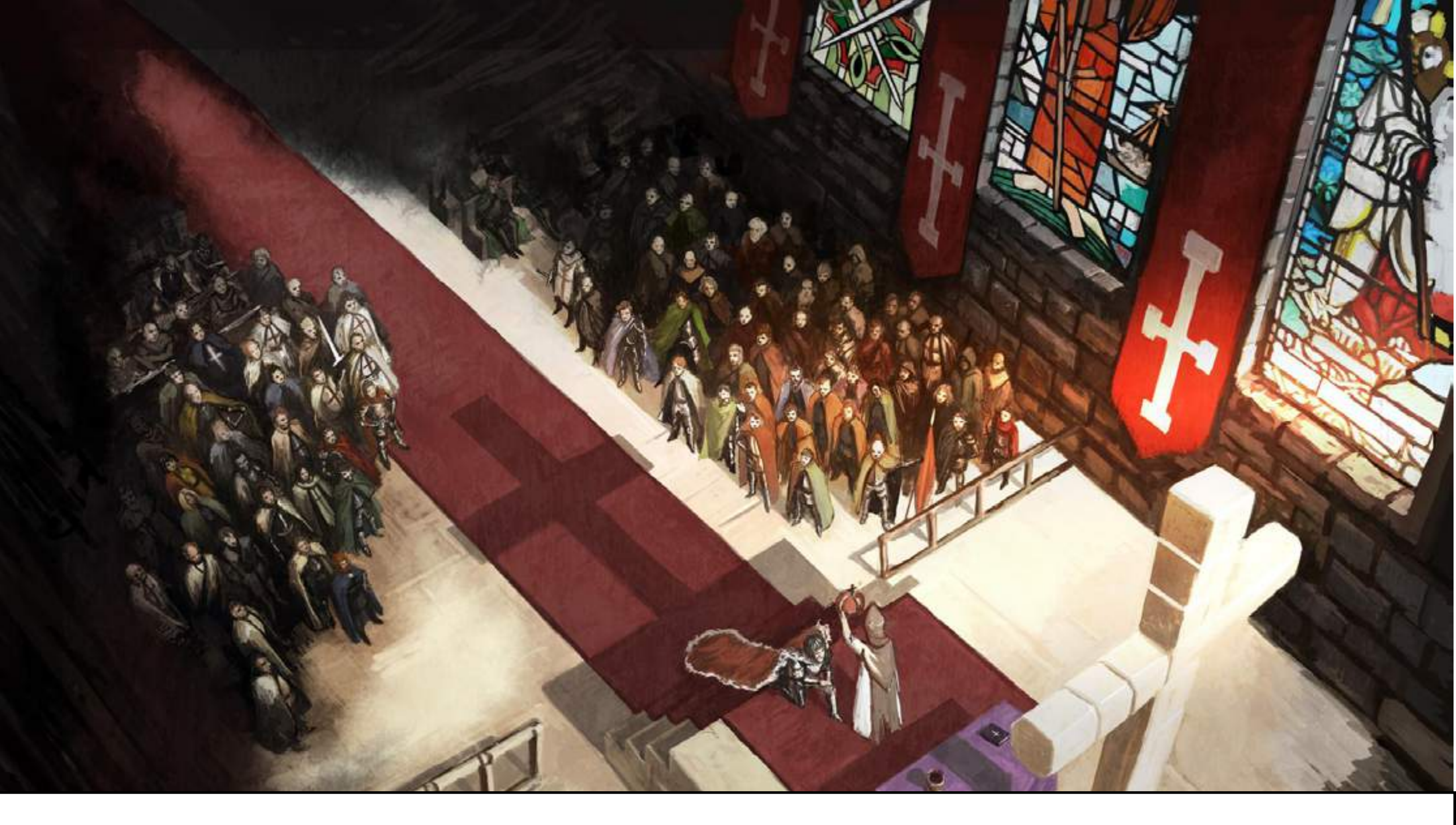
DEPENDIENDO DE COMO JUGUEMOS HABRÁ MUCHAS COSAS QUE NOS PERDEREMOS.


COMENZAR UNA PARTIDA COMO
SEÑOR DE LA GUERRA VIKINGO
TRASTOCARÁ TODA LA PARTIDA.

LAS HERENCIAS, Y SU GESTIÓN, ES UNA PIEZA FUNDAMENTAL DEL JUEGO.

expansiones han ido multiplicando este aspecto y han añadido elementos propios de los juegos de rol, como ocurre con la ampliación "Way of Life" aunque la ampliación diplomática de mayor peso ha sido sin duda la aportada por la expansión dedicada al Imperio Bizantino. En esta expansión la política interior entra en escena a través de las facciones. El rey, durante la época medieval europea occidental, no era más que el "primus inter pares", el primero entre iguales, y por lo tanto, los nobles, sino estaban de acuerdo con las decisiones de sus monarcas podían comenzar conjuras para deponerlo y situar en el trono o a uno más favorable a ellos o a uno de ellos. El juego, por supuesto, nos da la posibilidades de, si encarnamos el papel de nobles, poder fundar una facción para arrebatarle el trono y situarnos en él, pero también para bajar el poder del rey, ceder un título o elegir a otro heredero, las opciones, como vemos, son infinitas.

No sólo el tema de las alianzas ha sido plasmado a la perfección, las herencias son uno de los pilares del mismo. Casar con acierto al gobernante o al heredero será de mucha mayor



LA DIPLOMACIA SE HA INTEGRADO DENTRO DEL JUEGO DE UNA MANERA MAGISTRAL.

EL PROTAGONISMO FEMENINO AÑADE OTRA CAPA DE VEROSIMILITUD.

importancia que las conquistas militares que hagas. Aspecto fiel a la Historia, para todos es conocido el caso de Carlos I (1500 – 1558) de España y V de Alemania quien, mediante las herencias recibidas de sus abuelos, llegó a dominar más de la mitad de los territorios de Europa Occidental durante el siglo XVI. Las posibles herencias que se abren con el matrimonio y las habilidades que aporte la esposa de tu personaje serán aspectos capitales para el desarrollo de tu partida.

El protagonismo femenino es otro aspecto extraído de la realidad histórica medieval. Muchas fueron fundamentales para la Historia de España, ejemplo de ello son mujeres de la talla de Urraca (1081 – 1126), madre de Alfonso VII el Emperador (1105 – 1157), o Berenguela I de Castilla (1179 – 1180), mujer de Al-

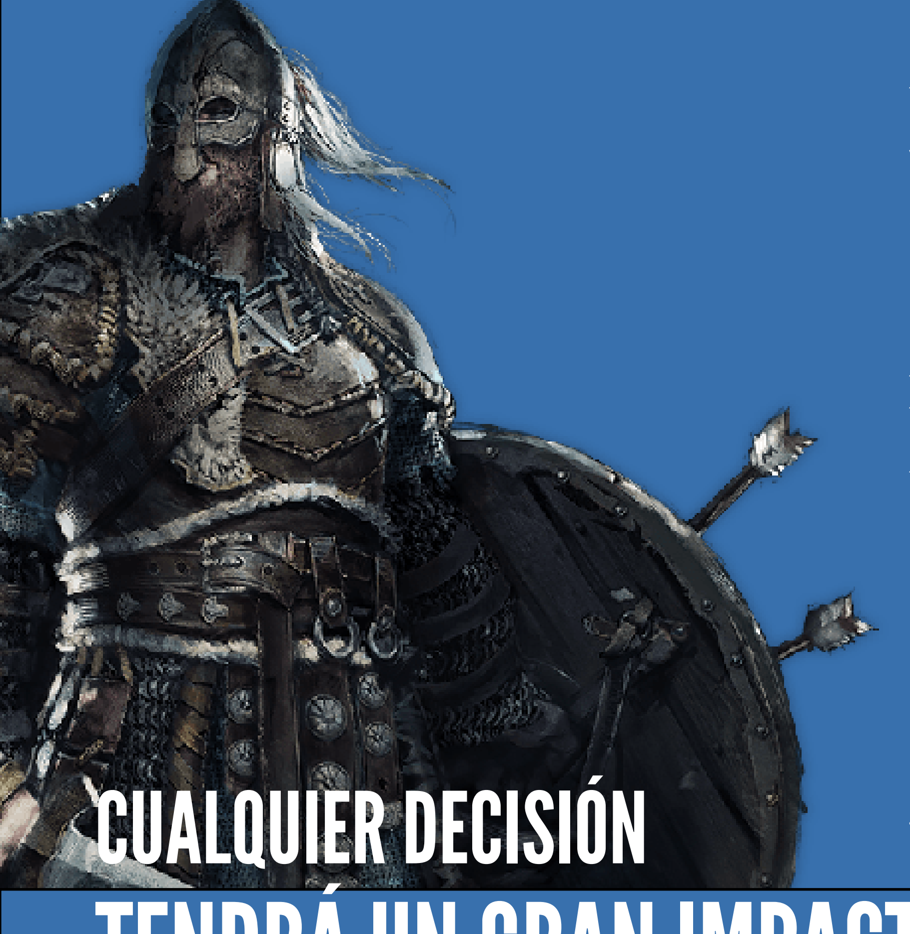


DURANTE LA ÉPOCA MEDIEVAL DISTINTOS REINOS ESTUVIERON DOMINADOS POR MUJERES.



URRACA, BERENGUELA, MARÍA, LEONOR, ETC. SON ALGUNOS EJEMPLOS.

fonso IX de León (1171 – 1230) y madre de Fernando III el Santo (1199 – 1252), por poner dos ejemplos, pero también lo fue Petronila (1136 – 1173), hija de Ramiro II el Monje (1086 – 1157) quién, tras casarse con Ramón Berenguer IV (1113/1114 – 1162), unió las coronas de Aragón y Barcelona y por encima de todas ellas María de Molina, esposa de Sancho IV (1258-1295), madre de Fernando IV de Castilla (1285-1312) y abuela de Alfonso XI (1311-1350) y regente y gobernadora de Castilla y León durante las minorías de su hijo y nieto y pieza fundamental de la política castellana, al gobernar este territorio durante más de veinte años. Dentro del juego, la mujer del gobernante será igual de importante. Cabe decir que una mujer podrá ser también la gobernante de tu heredad si las leyes dinásticas den-



tro del juego así lo establecen, un sólo ejemplo de este pequeño apartado: será vital casar al heredero de tu personaje con una mujer que posea una habilidad administrativa alta, de esta manera sus puntos de habilidad se sumarán, pudiendo abarcar la administración de una heredad mayor y consiguiendo, por tanto, un aumento considerable de los impuestos recibidos, pero también del número total de tropas para levantar mediante las levas. Y no será esta la única baza a tener en cuenta, tener una viuda antigua reina consorte como regente de su pequeño hijo calmará al reino y evitará las luchas civiles por el poder, como ya ocurrió con María de Molina (¿1264? – 1321) en el reino Castilla durante la minoría de su nieto Alfonso XI (1311 – 1350). Todo esto es Crusader Kings 2, microdecisiones que tienen un profundo impacto en el desarrollo del juego que no se mostrarán hasta avanzada la partida, una perfecta simulación del período medieval.

CUALQUIER DECISIÓN TENDRÁ UN GRAN IMPACTO EN EL JUEGO.

VASALLOS.

Tomar cualquier decisión, por pequeña que sea, generará muchísimas precauciones. De nuevo vemos el reflejo en la Historia Medieval Hispánica con personajes como Alfonso I el Batallador (1073 – 1134), rey de Aragón, quien decidió legar su reino a las Órdenes Templarias, Hospitalarias y del Santo Sepulcro, decisión a la que se opusieron rotundamente los nobles del reino, quienes sacaron del monasterio al hermano del rey, Ramiro II el Monje (1086 – 1157). Este último no quiso la corona de Aragón y ofreció a Ramón Berenguer IV, conde de Barcelona, la mano de su hija, Petronila, uniendo con este matrimonio los dos territorios, naciendo el histórico Reino de Aragón formado por los territorios catalanes y aragoneses. Cualquier decisión, por fútil que parezca, tendrá graves repercusiones en la Historia.

Por último, en el tema de la diplomacia, se encuentran los vasallos. Serán la mosca detrás de la oreja durante todo el juego, al igual que lo fueron durante el período histórico reflejado, como ocurrió con Rodrigo Díaz de Vivar (1048 – 1099), expulsado del reino de León por albergar aspiraciones al trono. Mantenerlos felices es todo un reto a la altura de muy pocos. Saber balancear su poder dentro del reino es fundamental para llevar a buen puerto tus labores como soberano. Alfonso X el Sabio (1221 – 1284) no supo tratarlos de la manera adecuada, les exigió demasiado para lograr alcanzar el Imperio Alemán y estos, sus vasallos, se lo pagaron rebelándose contra él y apoyando a su hijo Sancho IV el Bravo (1284 – 1295) para finalmente provocar su muerte. Atarlos corto hará que su opinión sobre tu personaje sea muy negativa, pero no mantenerlos a raya traerá

SERÁN EL PICANTE EN NUESTRA SALSA, DOMINARLOS SIN APRETARLES SERÁ UNA TAREA TITÁNICA DE GESTIÓN.

LA SUCESIÓN AL TRONO SERÁ UN PERMANENTE DOLOR DE CABEZA.

aún más amargas consecuencias, como le ocurrió al rey Sabio, entre otros muchos más. Evitar que adquieran tal fuerza que puedan llegar a desafiar al poder es una de las primeras misiones que tendrá un rey. Será necesario repartir los títulos entre las familias más pudientes, evitando en todo momento la concentración de títulos en algunos personajes. En la Historia, muchas familias nobles adquirieron el poder arrebatándoselo a sus propios reyes: los trastamaras a los jimenos durante la Primera Guerra Civil Castellana (1351 – 1369), los jimenos a la casa de Asturias tras la muerte de los sucesores de Alfonso III de Asturias (848 – 910), los carolingios a los merovingios con la deposición de Childerico III (714 – 754/755) por Pipino el Breve (715 – 768), los capetos a los carolingios tras el ascenso de Hugo Capeto (940 – 996), etc. Pero, con mano dura y mano izquierda, tus vasallos seguirán los designios de tu personaje y remanarán en su dirección, a no ser, claro está, que haga acto de presencia algún vasallo que, según sus habilidades o rasgos, sea incompatible con su señor. En las expansiones que han nacido tras el juego base han tenido que adoptar este modelo a las demás

EN CULTURAS NO CRISTIANAS LA SUCESIÓN AL TRONO ES UN PROBLEMA.

culturas que han ido apareciendo en el juego, como la mogol, las repúblicas mercantes, eslavas, escandinavas e islámicas. En este punto encontramos uno de los fallos históricos quizás más graves del juego. Intentar adaptar e introducir conceptos ajenos culturales en otras culturas suele ser una mala idea. Las ideas sobre la herencia y los vasallos que reinaban en la Europa occidental tenían dos bases, las leyes germánicas, francas, y especialmente el derecho romano, como ocurrió en Castilla con la implantación de las Partidas de Alfonso X el Sabio. Sin embargo, en el juego, aplican estos conceptos a todas las culturas y para que puedan simular una realidad histórica simulado lo adaptan con otros mecanismos como la decadencia en el caso islámico. Esta decadencia simboliza la degradación dinástica de los pueblos islámicos durante el juego. Se materializa en una puntuación, la cual, si llega a níveles altos, puede echar por tierra todo el reino sumiéndolo en una guerra civil. Este concepto, ajeno a la cultura islámica, degrada a esta misma. Sin embargo entendemos la decisión de la desarrolladora ya que el Corán, fuente de derecho islámico junto al derecho romano y derecho provincial griego, no estipula la leyes de herencia.

LA DECADENCIA ES UN INSULTO A LA CULTURA ISLÁMICA.

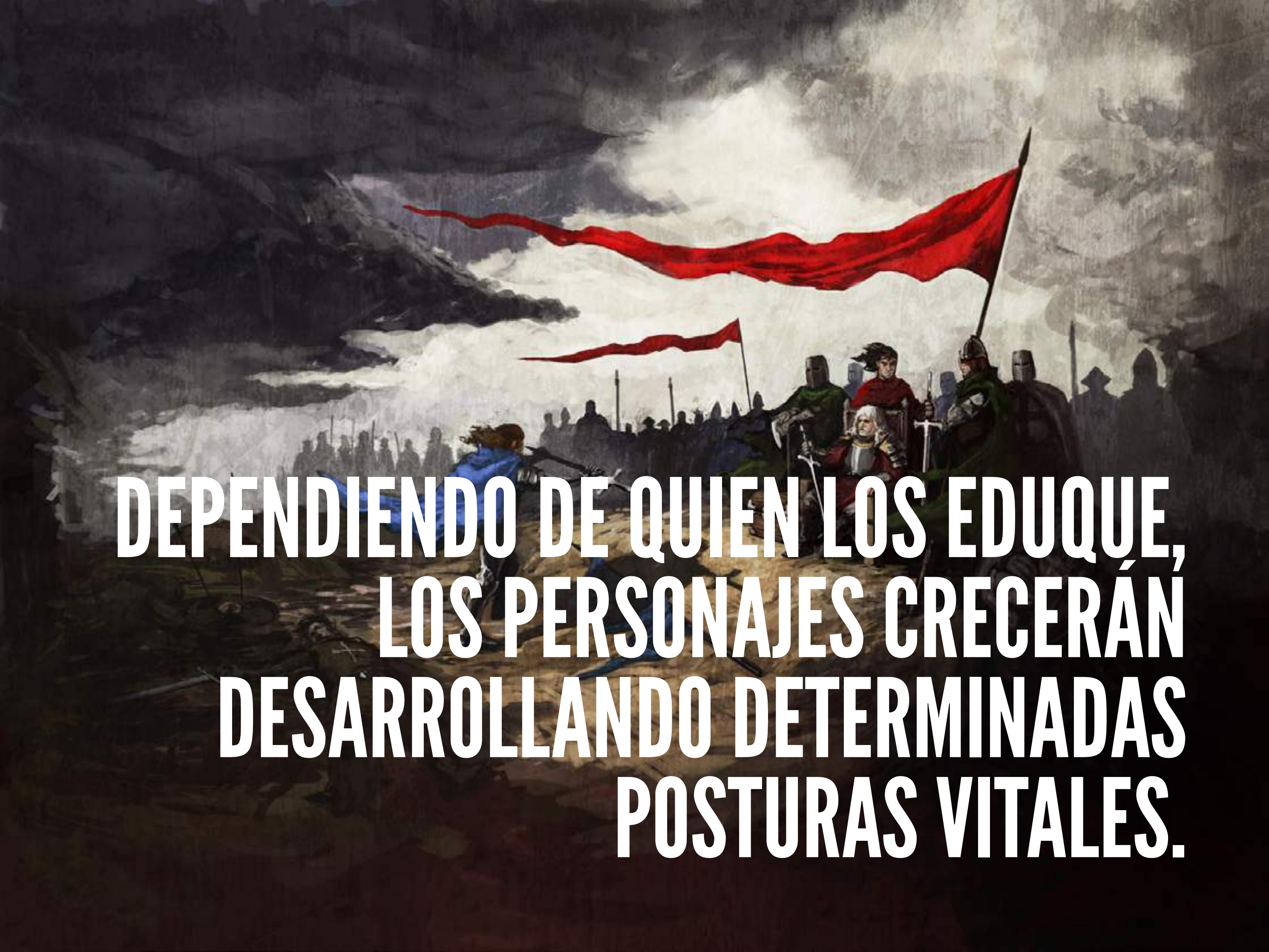
"Making the game easy to learn, but hard to master has probably been the main challenge". Entrevista a Henrik Fåhraeus, jefe de proyecto Crusader Kings 2.

Todos los personajes tienen sus puntos de habilidades repartidos en marcial, administrativo, aprendizaje, intriga y diplomacia; además de la riqueza, el prestigio y la piedad, junto con

LA EDUCACIÓN DE NUESTROS PERSONAJES SERÁ VITAL

otros demás rasgos personales de carácter que irá adquiriendo a lo largo de su vida y que se han visto ampliados por una nueva expansión que convertía la ficha del personaje en un aspecto más complejo donde la personalidad del propio personaje influía decisivamente durante su trayectoria vital. Todas estas puntuaciones y atributos provocarán que destaquen en unos campos más que en otros; además, podrás moldearlos a tu antojo fijando educadores para los hijos de tu alter ego en el juego. Otro aspecto que representa magistralmente la Historia si atendemos a casos como el de Jaime I el Conquistador (1208 – 1276), que fue educado por Templarios, quienes le inculcaron al joven la idea de Guerra Santa que más tarde emplearía para la conquista de Valencia (1229 – 1245) y Mallorca (1229 – 1231). Este sistema de puntuaciones y rasgos personales le otorga al juego otra capa de complejidad más, enriqueciéndolo de manera espectacular.

La religión será un punto esencial en este título, como no podría ser de otro modo en un juego basado en la Edad Media, "la Edad Media está hecha para resaltar sin cesar a la Iglesia, en especial cuando la barbarie se aumenta para acentuar el papel tutelar y salvador de la misma" nos apunta Dominique Barthelemy en su obra "El año mil y la paz de Dios: la Iglesia y la sociedad feudal". Tener el beneplácito del Papa o no tenerlo serán aspectos que marcarán de manera decisiva el desarrollo de tu partida. El claro ejemplo histórico de este aspecto del juego es Pedro III el Grande (1239 – 1285) de Aragón quien, excomul-


DEPENDIENDO DE QUIEN LOS EDUQUE,
LOS PERSONAJES CRECERÁN
DESARROLLANDO DETERMINADAS
POSTURAS VITALES.

LAS CRUZADAS TAMBIÉN ESTÁN PRESENTES.

gado por el Papa Martín IV (1210 – 1285), fue objeto de Cruzadas contra su reino (1284 – 1286) lideradas por el reino de Francia. Gracias a las buenas relaciones con el obispo de Roma nuestro personaje podrá declarar fuera de la fe a sus enemigos excomulgándolos, permitiendo así a otros atacarle mediante el casus belli originado por dicha excomunión. Pero no queda aquí su influencia, también podrá declarar cruzadas contra los belicosos enemigos del sur pertenecientes a otra fe, ataques que en muchas de las ocasiones serán sufragados por el Obispo de Roma. Las Cruzadas serán un elemento decisivo en el juego, declarar una contra un vecino musulmán será garantía de éxito. Sin embargo las Cruzadas históricas serán difíciles de conseguir. La participación en las mismas tendrán en cuenta el grado de colaboración y participación, quien más tropas mande, quien más musulmanes mate, será quien se quede con los territorios conquistados, como ya ocurrió en el siglo XII y Francia. Los cargos eclesiásticos también tendrán una función esencial a la hora de gestionar tu herencia, recuerda que aquellos que entran en la carrera eclesiástica no pueden heredar.

Participar en una Cruzada será un aspecto muy, muy caro que se tendrá que calcular con ojo de usurero. Por supuesto, no son los únicos elementos; la creación de Arzobispados, la posibilidad de erigir a tu propio candidato Papa para que te beneficie incondicionalmente – como ya hiciera Federico I Barbarroja (1122 – 1190), emperador de Alemania – o la contratación de las Órdenes Militares para que te ayuden en tus guerras contra los enemigos de tu fe serán aspectos fundamentales para llevar a buen puerto tu estrategia militar contra los enemigos (y amigos) de la fe. Claro que tam-

SERÁ EL PAPA QUIEN LAS CONVOQUE.

bién tendrá su contrapunto: si la dinastía que conduces consigue suficiente poder, la excomunión impuesta por los rivales a la familia no tardarán en llegar, compartiendo así la misma suerte que Felipe II de España (1527 – 1598) cuando fue excomulgado. Otro problema religioso serán las herejías. Surgirán por todos los territorios y serán de todos los colores, pero todas se materializarán de igual manera: rebeliones y guerras. Siguiendo el ejemplo de los cátaros en el Languedoc durante el siglo XIII, brutalmente erradicados de este mundo.

El ámbito militar por supuesto es importante ¿Qué sería un juego ambientado en la época medieval sin batallas y guerras? El apartado bélico ha sido mejorado con respecto a las entregas anteriores. En esta entrega tus ejércitos se dividirán en tres flancos guerreando de manera independiente pero uniéndose al colindante cuando hayan vencido a su correspondiente flanco. Este método añade una nota más de complejidad al juego al poder elegir los comandantes para cada uno de los flancos y así contrarrestar el poder del enemigo creando pequeñas tácticas para la batalla. Este nuevo factor estratégico dentro de los juegos de Paradox es una gran novedad, nunca antes habíamos visto en un juego de estas características este tipo de combates.

PARTICIPAR EN ELLAS SERÁ UNA CARRERA ENTRE LOS DISTINTOS REINOS PARTICIPANTES PARA CONSEGUIR EL RESULTADO FINAL, EL TERRITORIO DEL INFIEL.

LA BATALLA

SE HA VISTO MEJORADO CON RESPECTO A OTROS TÍTULOS DEL ESTUDIO.

Obviar la estrategia de combate y ligarla únicamente a la tecnología de los contrincantes era la práctica habitual en los juegos de la desarrolladora sueca, pero sin embargo la estrategia en las batallas era un aspecto fundamental para la época, de otra manera batallas como Crecy (1346) o Hastings (1066) hubieran sido completamente diferentes. La necesidad de contratar mercenarios será perenne. Este factor será de capital importancia a la hora de plantear tus campañas ya que tendrás que medir el presupuesto con ojo de halcón para no quedar tu reino sin fondos en mitad de una campaña bélica, lo que puede conllevar a nefastas consecuencias (los mercenarios se pasarán al bando contrario o te declararán la guerra) dándole la vuelta a la guerra en pocos segundos. En siguientes expansiones han mejorado este aspecto, la financiación militar, a través de dos elementos, el primero de ellos el pueblo judío, que aparece en el juego como usurero reafirmando la creencia o prejuicio popular contra ellos durante esta época, y el segundo elemento la creación de sequitos personales. Otro aspecto que se encuentra en los libros de Historia, esta vez perfectamente representado por los almogávares o Gran Compañía Catalana (contratables en el juego), quienes protagonizaron uno de los hechos más asombrosos de la Historia Medieval.

Contratados por el Imperio Bizantino tras acabar la guerra en Sicilia mediante la paz de Caltabellota (1302), vencieron a los turcos y los detuvieron en su avance por Anatolia venciéndolos en la batalla de Kibistra (1304), sin embargo fueron traicionados, el hijo del em-



MERCENARIOS

SERÁN ESENCIALES EN LA BATALLA.

perador Andrónico II Paleólogo (1259 – 1332), Miguel IX Paleólogo (1277/1278 – 1320) mediante una conjura dio muerte a su líder, Roger de Flor (1266 – 1305). Como respuesta la Gran Compañía Catalana dio comienzo a los que posteriormente se conocería como la Venganza Catalana, manifestada en fuertes y violentos saqueos de ciudades, asesinatos masivos y conquistas de territorios, concretamente Neopatria y Atenas, condados que pasaron a la Corona de Aragón tras la pacificación de los catalanes. Este aspecto que suena a leyenda podrá llegar a ocurrir en Crusader Kings 2 si los mercenarios no reciben su paga a tiempo. Otro de los aspectos más destacados y novedosos del juego es la utilización de las Órdenes Militares. Su funcionamiento es similar al de los mercenarios, contratados por un precio fijo seguirán los pasos de tu personaje mientras le dure el dinero.

En cambio, su precio inicial será pagado con piedad para luego pasar a abonar una suma mensual fijada de antemano a sus arcas, esta cifra podrá pasar a ser gratuita si son contratados para una guerra defensiva contra el infiel. Existe la opción,

muy dificultosa por cierto, de poder subyugarlas convirtiéndolas en vasallas de tu alter ego y reduciendo la cifra monetaria y piadosa a pagar, como ya ocurrió con las Órdenes de Santiago, Calatrava y Montesa en las coronas hispano cristianas medievales.

Las luchas están diseñadas de manera magistral y de nuevo muy acertadas con la verdadera historia medieval. Los casus belli son dispares, la gran mayoría se basarán en reclamaciones de títulos que tienen ligados territorios. Las luchas se focalizarán en el territorio disputado dentro del título reclamado, sin que se extiendan por todo el reino como ocurría en las anteriores entregas.

"In the end, I really feel that Crusader Kings II turned out quite unique in the grand strategy genre as a game that is all about characters, their ambitions, gambits, personalities and ultimate fates". Entrevista a Henrik Fahraeus.

Otro de los aspectos destacados será la gestión de la heredad. En algunos juegos de Paradox la gestión interna de las ciudades no tiene una especial

CONTROLAR A LOS MERCENARIOS Y CONSEGUIR SU PAGA MENSUAL SERÁ CLAVE, SINO, SE PONDRÁN DE PARTE DE AQUEL QUIEN SI LES PAGUE.

MEJORAR LOS EDIFICIOS DE NUESTRO FEUDO DEBE SER NUESTRO PRIMER PASO EN LA GESTIÓN DEL REINO.

importancia. La construcción de mejoras para las ciudades no era un aspecto de capital importancia, los beneficios crecían de todas formas a medida que crecía el reino y la leva aumentaban igual. En este caso no, la mejora de los edificios es vital si se desea mantener un ritmo de crecimiento equitativo. Si no haces caso a estas mejoras no llegarás a ver la Primera Cruzada (1096 – 1099, el juego da inicio en el año 1066). El crecimiento de las levas es fundamental para levantar ejércitos de más diez mil efectivos, imprescindibles en la segunda parte del juego y la mejora de la recaudación de los impuestos es un asunto capital para mantener más de una semana estos ejércitos. Para aumentar estas sumas la imaginación será el techo, un alcalde de una ciudad costera si llega a convertirse en conde del territorio donde se aloja, y después consigue el título de Duque, aparecerá en las costas una República Mercantil que se irá expandiendo por los mares convirtiendo ese mercado en grandes sumas monetarias para tus arcas. Claro que todo en este juego tiene su contrapartida, el Duque no estará contento con su situación de patricio, el comercio estaba mal visto por la nobleza medieval, su opinión sobre tu personaje caerá y podrá levantarse en armas en cualquier momento para recuperar la posición de noble que Dios le dio. Así de complejo y divertido es este juego.

CONSEGUIR RENTAS ADECUADAS Y SANEAR NUESTRAS CUENTAS ES LA CALVE DEL PROGRESO EN LA PARTIDA

Los territorios que te ofrece el juego son tres: ciudades, castillos y obispados siendo este último el elemento variable dependiendo de la cultura (mezquita, templo, etc.). Los primeros


LA BASE DE LA RIQUEZA EN LA EDAD MEDIA NO ERA EL DINERO,
SINO LAS TIERRAS Y LOS HOMBRES, AUNQUE ESTAS Y ESTOS SO-
LÍAN MANTENERSE CON DINERO O PRIVILEGIOS.

LAS LEYES SERÁN OTRO PUNTO MUY IMPORTANTE.

otorgarán más impuestos, los segundos más soldados y los terceros una mejor relación con la Iglesia y con la población, fundamental si quieres sobrevivir en este juego. Los personajes no religiosos no podrán manejar un obispado a menos que sean nombrados obispos. Nombrarlos para cursar una carrera eclesiástica situará al elegido lejos de la línea de sucesión. Herramienta perfecta y utilísima para alejar a bastardos molestos o hijos no deseados. Las leyes de la línea de sucesión será otro asunto que ocupará los últimos días como rey de tu alter ego medieval. Intentar que todos los títulos y territorios queden en manos del primogénito y que esté sea capaz de gestionarlos de manera solvente será un asunto peliagudo durante el juego. Durante la época medieval no existía la institución del mayorazgo, que aseguraba la integridad del patrimonio e impedía su reparto entre los descendientes, en la época representada, la Plena y Baja Edad Media, primaba la división de los territorios entre los hijos, práctica heredada del mundo germánico a través de la hegemonía carolingia, así de fiel a la Historia Medieval es el juego. Los segundones y los alejados

ADOPTAR EL DERECHO ROMANO COMO FORMA DE ORGANIZACIÓN SERÁ COMPLICADO.

de la línea de sucesión no molestarán, pero si llegan a heredar territorios siempre ambicionarán toda la heredad, como ocurrió con los descendientes de Fernando I de León (1010 – 1065) o Alfonso III de Asturias (848 – 910). Para evitar luchas y muertes innecesarias existe la opción de asesinarlos en la oscuridad de la noche, el precio a pagar será el del metal, pero también la reputación de asesino de niños y familiares. Esta reputación perseguirá y molestará a tu personaje durante el resto del juego y solo podrás librarlo del sobrenombre de "matahijos" pagando al Santo Padre para que te expíe de tus pecados. El Obispo de Roma será la máxima instancia judicial, resolverá asuntos como anulaciones matrimoniales que alejen a tu personaje de un mal matrimonio, como intentó sin éxito Enrique VIII (1491 – 1547), necesitado de un nuevo matrimonio que lo alejara de Catalina de Aragón (1485 – 1533) para echarse en brazos de Ana Bolena (1501/1507 – 1536).

"The players care less about which country they are playing than the epic story of their ruler and dynasty as it unfolds through the centuries is fascinating. Because no two playthroughs are ever the same — or even very similar". Entrevista a Henrik Fahareus.

Los desarrolladores del juego supieron ver en este aspecto uno de los resortes políticos más importantes de la Edad Media y le dedi-

LA CENTRALIZACIÓN DEL REINO BAJO EL MANDO DEL MONARCA, AUNQUE OBJETIVO DESEADO, SERÁ MUY COMPLICADO CONSEGUIR.

LA INTRIGA SERÁ UN DOLOR DE CABEZA CONSTANTE.

caron una expansión completa a fundar y consolidar un sistema de facciones para cada reino. Sistema de facciones que ha dado mucho que hablar, pero de ello nos ocuparemos más adelante. La intriga es otro de los elementos esenciales de este juego, y una de sus mejores características son las conspiraciones. Estás eran usuales, incluso cotidianas, en la época. Las intrigas palaciegas, las conspiraciones para borrar del mapa a un enemigo o un rival en la línea de sucesión de algún territorio deseado serán algunos de los primeros objetivos, pero no los únicos. Acabar con la vieja esposa de tu personaje para volver a casarle con una veinteañera, alzar a un familiar para que obtenga un gran título, arrebatar el título de un condado o ducado a un vasallo, etc., serán decisiones habituales a lo largo del juego. Y para llevarlas a buen puerto será necesario contar con partidarios, con amigos que ayuden en los oscuros propósitos de tu jefe de espías. Para ello uno de los primeros pasos será intentar añadir a otros personajes a la conspiración. Muchos ayudarán por sus propios motivos a otros será necesario convencerlos con promesas de tierras y riquezas. Sin embargo hay pocas situaciones más placenteras que comenzar una partida con Castilla y arrebatar en los primeros momentos del juego la vida a los reyes vecinos para heredar Galicia y León. Este es un solo ejemplo, la maldad intrínseca de tu alma será el techo que limitará en el juego el triunfo a través del lado oscuro de la vida. Aunque claro está, también podrá ser la vida de tú alter ego la que se encuentre amenazada por sus vasallos. Como ya le ocurrió al gran rey visigodo Wamba (¿? – 688), presa de una conjura protagonizada por Ervigio (¿? – ¿687?) Quien drogó y encerró en un monasterio al rey, haciéndose coronar



él como nuevo monarca. La vida de tu personaje o la de los hijos del mismo serán unos bienes muy preciados necesitados de protección y de la mayor de las cautelas.

Los asesinatos y las conjuras no son los únicos elementos de intriga dentro del juego. El siguiente y último apartado serán las facciones que se formen en el reino. Los objetivos de estas facciones serán muy diferentes y variadas, colocar a un pariente en el trono, traer a un extranjero para ofrecerle la corona, rebajar la autoridad real, etc. Sin embargo todas se traducirán en lo mismo: problemas. Si una facción se torna muy poderosa la gue-

LOS ASESINATOS Y LAS CONJURAS ESTARÁN A LA ORDEN DEL DÍA DURANTE TODA LA PARTIDA.

rra civil será inevitable, y no hay nada peor como una guerra civil. Claro está, que si encarnas a un noble o un vasallo con aspiraciones al título inmediatamente superior no habrá nada mejor que crear una facción, añadir a aliados y amigos para ayuden y echen del solio real al malvado monarca. En la época feudal solo un factor podía hacer que el vasallo se levantará contra su señor: el incumplimiento por parte del monarca de las leyes feudales. Entonces el vasallo podía desnaturalizarse de su señor y emprender una guerra justa contra él. Esta desnaturalización, lamentablemente, será algo recurrente a lo largo de la partida, como

LAS GUERRAS CIVILES PROVOCADAS POR LAS FACCIONES SERÁN INEVITABLES.

hablaremos más profundamente unas líneas más abajo. Facciones nacidas del reflejo histórico, estas eran muy frecuentes en el Imperio Bizantino, pero también, por ejemplo, en el reino castellano donde en muchas ocasiones los nobles o miembros de la realeza como por ejemplo Sancho IV (1258 – 1295), se levantaron contra el poder establecido, en este caso contra su padre, Alfonso X el Sabio (1221 – 1284), destronando al presente rey y nombrándose ellos mismos monarcas con la ayuda de facciones aliadas dentro del reino.

EL REALISMO HISTÓRICO ES MÁS QUE EVIDENTE.

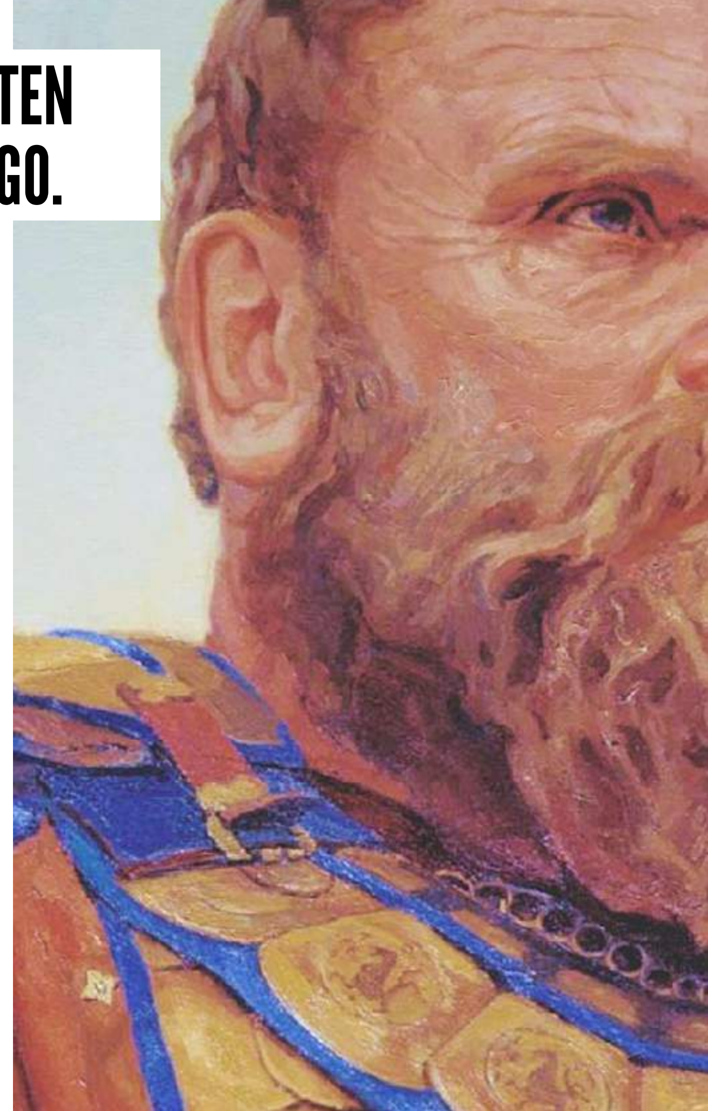
Los rasgos positivos de este juego no quedan aquí, existen cientos de detalles que harán sonreír al jugador con ciertos conocimientos de historia durante todo el juego: los acontecimientos históricos, la proclamación de las cruzadas, el nacimiento de las herejías medievales, el papel del Papa y del emperador en la política internacional, la fragmentación de Francia, el desarrollo de las repúblicas mercantiles, el nacimiento de Rusia, la restauración del Imperio Romano, la creación del Reino de Jerusalén, el papel protagonistas de tus consejeros y ministros, las tácticas estratégicas en las campañas militares, el control de las tropas, los intrincados sistemas de acceso a los tronos imperiales, y especialmente las historias


LA REPRESENTACIÓN DEL
ORDEN FEUDAL ES EXQUISITO.

NO TODO ES PERFECTO, EXISTEN GRANDES FALLOS EN EL JUEGO.

personales que se irán fraguando en torno a los personajes dotándolos incluso de personalidad, además de un larguísimo etcétera que el videojuegador solo podrá descubrir tras muchas y muchas horas de juego son pequeños detalles con los que nos irá deleitando este magnífico juego de estrategia, simulación y rol histórico.

Sin embargo no todo puede ser bueno. Este juego tiene grandes males. El primero es la falta de tutorial o manual que enseñe los pilares básicos. Entrar en una partida sin tener una holgada experiencia en este tipo de juegos y sin conocer las funciones básicas será una tarea imposible. Serán necesarias muchas partidas y muchas horas para conocer todos sus secretos. La segunda gran mácula es su dificultad. El juego posee una dificultad artificial, el incremento de esta no atiene a factores como pueden ser la mejora de la IA, una mayor belicosidad o una mejora en el planeamiento de las guerras y la política interior y exterior, sino que simple



NOS QUEDAN MUCHOS ASPECTOS EN EL TINTERO, CRUSADER KINGS II ES INABARCABLE.

y llanamente se le permite al ordenador hacer trampas. La IA contará siempre con mejores y más soldados, así como con un presupuesto aparentemente ilimitado que hará que nunca desmovilicen a sus tropas, sus líderes serán intocables, los asesinos no podrán alcanzar ni a pisar su sombra, etc. Al inicio de la partida los territorios musulmanes serán capaces de enviar riadas de enemigos salidos de la nada. El tercer problema son las denominadas facciones, las cuales se encuentran muy mal implementadas en el juego. Más de la mitad de la partida se consumirá intentando evitar su fragua, utilizando tu maestro de espías de región en región para que acabe con estas facciones, exponiendo al reino a una guerra civil en cualquier momento. La partida se verá arruinada en muchas ocasiones y el ritmo se verá empañado por la incesante marea de facciosos. Llegará el punto de incluso apagar el ordenador solo por la exasperación que producen los continuos levantamientos.

Estas manchas no empañan el acabado del juego, este te atrapará sin misericordia durante cienes de horas y encontrará su lugar en el escritorio por años. Crusader Kings 2 es sin duda la recreación más fiel y verosímil del período medieval y hará que nos acerquemos a él “sin emotividad” solo y únicamente “para ver en acción hombres y estructuras del pasado, como en un laboratorio, sin nostalgias y exorcismos” al igual que se acercó Giuseppe Sergi en su apasionante obra “La Idea de Edad Media”.



PRES

VIDEOJUEGOS, CU

SURA

LTURA Y SOCIEDAD




PRÓXIMO NÚMERO:
ARTE &
VIDEOJUEGOS
LÍMITE PARA EL ENVÍO DE
ORIGINALES:
24 DE ABRIL DE 2016.

CRÉDITOS.

IMÁGENES:

Todas las imágenes que acompañan a este número han sido distribuidas por las propias marcas propietarias de ellas como publicidad de los juegos que se mencionan en este número.

TEXTOS:

Los textos son propiedad de sus respectivos autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido. El primer texto, la Puerta de Baldur, fue publicado originalmente en la página Akihabara Blues.

REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.





SÍGUENOS EN:



@presurae



PRESURA.ORG